REKLAMA
Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra
DEVIL INSIDE PL (2xCD) za 29.90!
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na stronach 192-193 za Action Redaction

Fallout 2
pełna wersja gry!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce
Nakład 200 000!

CD-ACTION®

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

3CD

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

Numer 07/2000 (50) Lipiec 2000
Cena 19 zł 99 gr

Jubileusz 50 numerów CDA

Daikatana
Dogs of War
Metal Fatique

Reportaż z E3
41 nowych gier

Super test głośników

250 porad dla Windows

GeForce2 GTS

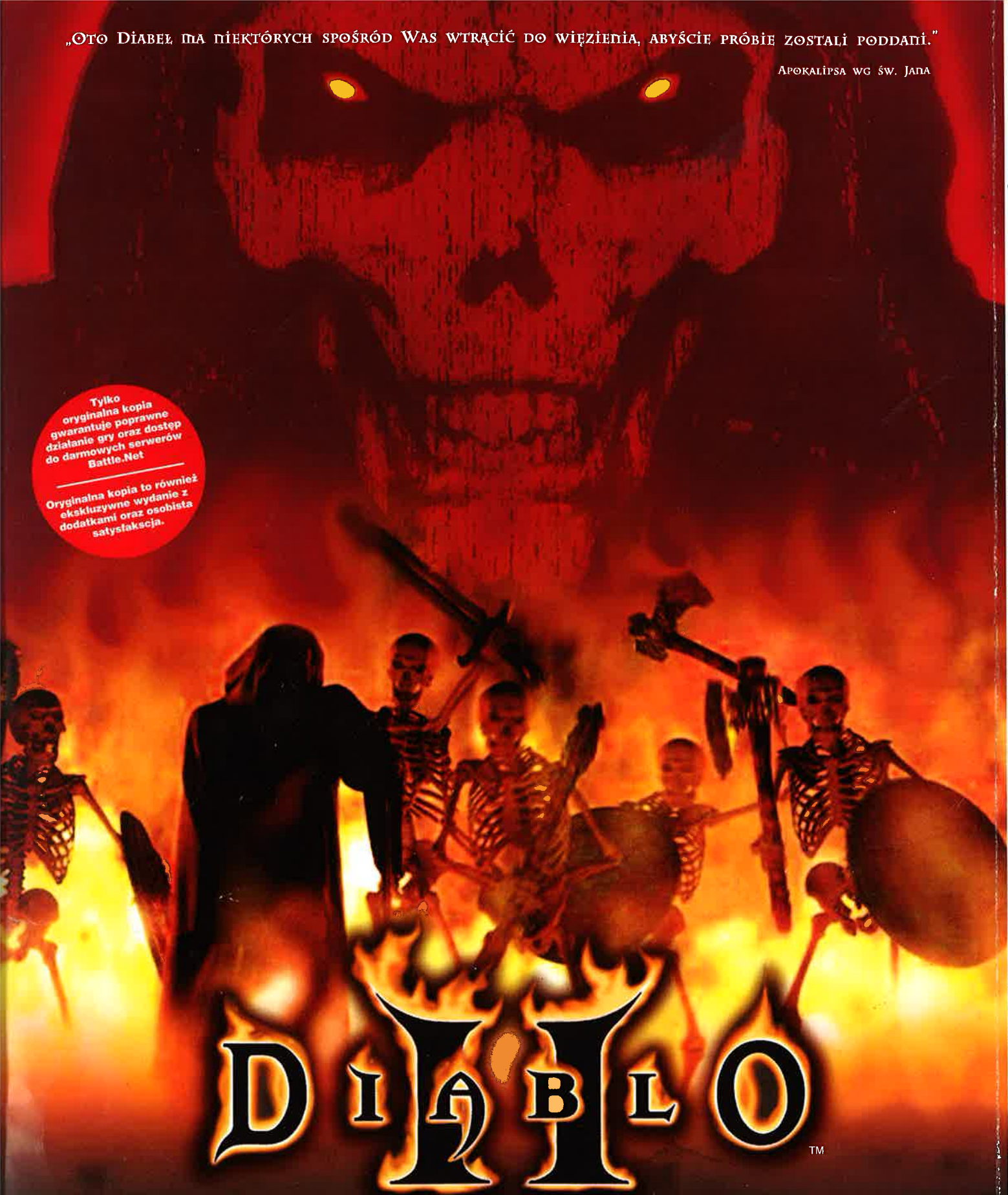
Daikatana © Ion Storm. Used under authorisation.
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark
ISSN 1426-2916 07
9 771426 291006

www.cdaction.com.pl

„Oto Diabeł ma niektórych spośród Was wtrącić do więzienia, abyście próbie zostali poddani."

Apokalipsa wg św. Jana



Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net

Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.

DIABLO II™

Diablo powraca. Ze wszystkim tym co kochałeś, jednak zupełnie nowe. Diabelsko dopracowane, czterokrotnie większe, wykorzystujące moc akceleracji, kuszące dziesiątkami nowych pomysłów i rozwiązań oraz mistrzowskim trybem multiplayer. Całość w perfekcyjnej polskiej wersji językowej wykonanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.

NOWA FALA ZŁA ZBLIŻA SIĘ... BĄDŹ GOTÓW.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Teraz na europejskich serwerach
battle.net *

cena 159 złotych

PL

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane.

Oferta DIABLO II oraz pozostałe nie łączą się z innymi promocjami.

- Koszt wysyłki 4.95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- akceptujemy karty kredytowe
- przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
- możliwość dostawy w ciągu 24-48h
- 100% zabezpieczenia przesyłki

W naszej ofercie znajdziesz również:
programy edukacyjne,użytkowe
filmy DVD oraz video, książki, komiksy,
gry karciane, gadżety z gier.
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

PolCard VISA EUROCARD MasterCard

tel./fax (0-22) 863 76 72
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
Biuro handlowe
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516
02-457 Warszawa
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00

PLANETA GIER®

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie www.planetagier.com.pl

Do każdego zamówienia za min. 69 zł otrzymasz w prezencie "Komputer Świat- Gry", "Reflux-PL" pełną wersję oraz kartę rabatową
Oferta ważna w dniach 19.06 - 21.07

KOMPUTER ŚWIAT - GRY, "REFLUX-PL" PEŁNA WERSJA I KARTA RABATOWA W PREZENCIE*

DIABELSKO KUSZĄCE

Planowana premiera - LIPIEC 2000
Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięcznik PC ACTION i GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny mouse-pad DIABLO II. Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK
UWAGA ! NIEKTÓRE GADŻETY MOGĄ ULEC ZMIANIE

www.planetagier.com.pl

ZŁÓŻ ZAMÓWIENIE W SKLEPIE INTERNETOWYM
A OTRZYMASZ

5% RABATU

Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ●
Zamówienia złożone do godziny 16.00, na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

Oferta DIABLO II oraz pozostałe nie łączą się z innymi promocjami.

SPRZEDAŻ HURTOWA

ARDSoft HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

tylko dla firm ● tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59
ardsoft@ardsoft.com.pl
www. ardsoft.com.pl.

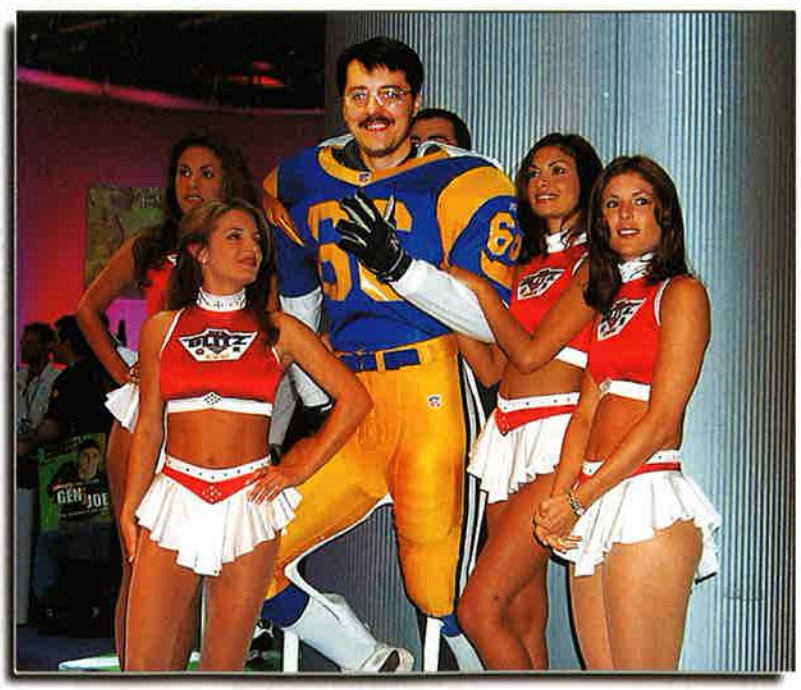
Więcej niż 1500 dni, 51 miesięcy, ponad 4 lata...

Tak, tak - czas umyka w nieprawdopodobnym tempie. Dopiero co zaczęliśmy kompletować zespół ludzi na tyle szalonych, żeby dobrowolnie zgodzili się na pracę dla magazynu, który jeszcze wtedy nie istniał (chociaż w głowach pomysłodawców nabierał od dawna realnych kształtów), a tu już okrągłe, pięćdziesiąte jego wydanie. Sami nie możemy w to uwierzyć.

Może dla człowieka 50 miesięcy nie znaczy tak wiele, jednak jest to kawał czasu. Pomyślmy na chwilę o rewolucji technologicznej, jaka dokonała się przez te miesiące w komputerach, a wnioski nasuną się same. Przypomnijmy sobie gry, jakie opisywaliśmy w pierwszym numerze CDA kilka lat temu, żeby zdać sobie sprawę z przepaści, jaka dzieli nas od tamtych czasów. (Zapytacie pewnie teraz: "A skąd mam wziąć ten pierwszy numer CDA?" Otóż odpowiadam - z kompaktu, który właśnie oderwaliście od okładki. Mamy tam "skany" całego, pięknego, trochę naiwnego, ale prawdziwego pierwszego numeru czasopisma CD-Action. Żeby go obejrzeć, trzeba sobie zainstalować program Acrobat Reader, który też jest na tym samym kompakcie).

Widzę w tym 50-tym wydaniu pewną dodatkową symbolikę. Tak się akurat złożyło, że prezentujemy w nim relację z targów E3 oraz przegląd niektórych, ciekawszych gier, jakie tam widzieliśmy. Dwie epoki obok siebie: odległa przeszłość gier opisanych w CDA nr 1 - bo w końcu te cztery lata z okładem to prehistoria dla gracza - i przyszłość, która niebawem zapuka do naszych drzwi. Jakie to ekscytujące!

Jest coś jeszcze. Cała droga, jaką przebyliśmy od kwietnia 1996 roku, zdaje się, że prowadziła do drzwi z napisem Future Publishing Poland. Myślę, że śmiało możemy uznać, iż to wydanie CD-Action zamyka epokę Silver Shark i otwiera drogę w nieznaną przyszłość z Future. A co mamy dla Was w Przyszłości, tej bliższej i dalszej? Oczywiście prezent w postaci 3 kompaktów, no i pełnej wersji gry Fallout 2. Za miesiąc zamieścimy do niej solucję, więc nie desperujcie, jeśli gra jest trochę trudna.



Cztery hostessy symbolizują cztery udane lata, a numer 66... No właśnie, o co chodzi z tym numerem? Może tyle lat ma Naczelny, a może chciałby mieć tyle, ile zostaje po odjęciu 50 (numerów)?

Mamy w tym numerze recenzje bardzo ciekawych i z dawien dawna oczekiwanych gier. Trzeba by tu wymienić słynną Daikatanę, Metal Fatigue czy śmieszne Lemmingi (w 3D). Zachęcam też gorąco do przeczytania artykułów o współczesnych robotach i o programie Nero pomocnym przy wypalaniu własnych płyt.

Kiedy zapytałem zapracowanych dziennikarzy z CD-Action, czy potrafią policzyć, ile programów i gier zdążyli już przetestować albo ile tekstów napisali od czasu zaistnienia ich magazynu na rynku, wzruszyli tylko ramionami, puknęli się znacząco w czoło i zabrali na powrót do roboty. Cóż to może oznaczać? Albo nie umieją liczyć (chociaż łatwo przekalkulować, że 50 numerów CDA zawiera więcej tekstów niż niejedna encyklopedia), albo już pracują nad 51-szym wydaniem CD-Action i są zbyt zajęci, żeby rozczulać się nad sobą.

Chciałbym jeszcze podziękować wszystkim, którzy wspierali nasze czasopismo przez cały czas jego istnienia. Wiele osób trudzi się przy tworzeniu CD-Action, ale jeszcze więcej je czyta (na szczęście proporcje są takie, a nie inne), dlatego dziękuję Czytelnikom za to, że są z nami i za to, że ciągle inspirują nas do lepszej i bardziej twórczej pracy.

Zbigniew Bański

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 50
Lipiec 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

z-ca Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali Współpracownicy Łukasz Boneczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Agnieszka Siejka, Hubert Bartz

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

WWW Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom

Korekta Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3452138 w.102
e-mail: klinder@silvershark.com.pl

Public Relations, Promocja Małgorzata Serwin
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: gosia@silvershark.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

FUTURE PUBLISHING POLAND JEST CZĘŚCIĄ THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

THE future NETWORK
media z pasją

Nakład 200 000

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• ZAPOWIEDZI •

Plony E3 - cz. 1

Alone in the Dark IV 38
American McGee's Alice 24
Animorphs: Know the Secret 36
Battle Isle: The Andosia War 20
Buckmasters Deer Hunting 36
Call To Power 2 32
Carmageddon TDR 2000 29
Clive Barker's Undying 24
Commandos 2 26
Dark Reign 2 32
Deer Hunter 3 Gold 36
Dirt Track Racing: Sprint Cars 37
Dragons Lair 3D 20
Duke Nukem: Planet of the Babes .. 37
Evil Dead: Hail to the King 30
Gold and Glory: The Road to El Dorado 35
Harley Davidson: Wheels of Freedom 37
Heroes Chronicles 18
In Cold Blood 34
Independence War II: the Edge of Chaos 38
Infestation 34
Italian Job 29
Legacy of Kain: Soul Reaver II 27
MTV Sports: Skateboarding 30
NBA Live 2001 22
NHL 2001 22
Peacemakers 35
Project Eden 27
Return To Castle Wolfstein 32
Rocky Mountain Trophy Hunter III .. 36
Sammy Sosa High Heat Baseball 2001 18
Settlers IV 21
Star Trek Bridge Commander 33
Startopia 28
Summoner 30
Sydney 2000 28
Three Kingdoms: Fate of the Dragon . 26
Thunerbirds 29
Tiger Woods PGA Tour 2001 22
Wizards & Warriors 33

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Submarine Titans 42
Konung 44

• RECENZJE GIER •

Metal Fatique 47
Majesty 50
Gunship! 54
Life or death 56
Wall Street Trader 2000 58
Aztec PL 59
Shadow Watch 60
Dogs of War 62
Euro 2000 66
Le Mans 24 H 68
HoMM3: Shadow of Death 70
Daikatana 74
Wehikuł Czasu 78
Freespace 80
Star Trek: Armada 81
Rogue Spear: Urban Operations 84
The Longuest Journey 86
Army Men: World War 89
Lemmings Revolution 3D PL 90
Flying Heroes 92
Martian Gothic 94
NASCAR 2000 96

• ŚWINKA •

Polskie gry - story 98

• SUFLER •

G-Police [solucja] 100

• NIE TYLKO GRAMY! •

Hoaxes 103
MUDy 103
Wyszukiwarki 104
Kurs Pascala 108
Kurs C++ 110

• MULTIMEDIA •

Totalizator Piłkarski 2.0 125
Kurs konwersacyjny języka: angielskiego/niemieckiego dla początkujących 126
Nauka jazdy na CD 128
English+ 129

• PORADNIK •

Word w DTP 130
Połączenia z siecią 132
Myszki 134
System Commander 136
Porady dla Nero 139
Norton Ghost 142
Cyfrowe fotografie 144
Panel sterowania 148
Programy MS-DOS 149
250 porad dla Windows 150
Tworzenie stron WAP 156

• SPRZĘT •

Domowe roboty 157
Pecety przyszłości 160
Rozpoznawanie mowy 163
Szybkość w komputerze 165
IOmega Clik! 166
Matrix Rock'n'Ride 168
Leadtek GeForce2 GTS 169
Płyty na VIA 133Pro 170
Leadtek GeForce256 64MB 171
Transcend TS-UWL31 172
Stolik na monitor 172
MSI GeForce MS-8809 173
Samsung SyncMaster753DF 174
VRJoy 174
Super test głośników 175

• INNE •

Konkursy 12
Okładki na CD 14
Przemyślenia 105
Star Wars Corner 106
Pomocna Dłoń 112
Na Luzie 114
Scena komputerowa 116
FPP Zone 118
Targi E3 120
Urodziny CDA 123
Koszykówka 124
Klub CDA 184
Action Redaction 188
Tipsy 194

Army Men: World War 89
Aztec PL 59
Daikatana 74
Dogs of War 62
Euro 2000 66
Flying Heroes 92
Freespace 80
G-Police 100
Gunship! 54
HoMM3: Shadow of Death 70
Konung 44
Le Mans 24 H 68
Lemmings Revolution 3D PL 90
Life or death 56
Longuest Journey 86
Majesty 50
Martian Gothic 94
Metal Fatique 47
NASCAR 2000 96
Rogue Spear: Urban Operations 84
Shadow Watch 60
Star Trek: Armada 81
Submarine Titans 42
Wall Street Trader 2000 58
Wehikuł Czasu 78

Linki do gier

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga1: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 100 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!
Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowym dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.
Uwaga 3: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzyjcie do katalogu [na CD] CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu [ew. restart kompa nie zaszkodzi]. Pomoże!
Uwaga 4: Muzyka w menu CD: utwór "Sam" zespołu K2 [patrz notka na ostatniej stronie Zawartości].

Kolekcja CDA nr 25

Interplay

Rodzaj: CRPG [postnuklearny]
Premiera: 11/98
Recenzja w CDA: 1/99
Ocena: 9/10 + znak jakości
Grafika: 640x480x256
Multiplayer: brak
Sterowanie: mysz, klawiatura
Cena: 45$
Instalka: 1 - 650 MB

Wymagania minimalne: P90, 16 MB Ram, CDx4, Win 95/98, 1 MB na HDD, DirectX
Wymagania rozsądne: P166, 32 MB Ram, CDx8, Win 95/98, 275 MB na HDD, DirectX
Wymagania optymalne: P200 i wyżej, 64 MB, CDx12, Win 95/98, 650 MB na HDD, DirectX

Drugą rocznicę naszych urodzin - i 50 nr CDA - chcieliśmy uczcić jakąś mocną, dobrze znaną grą, nadal będącą na topie. Naszym zdaniem Fallout 2 spełnia te wszystkie warunki... [choć na pewno znajdą się tacy, którzy tradycyjnie będą kręcić nosem... uważajcie, żeby Wam nie odpadł!]. A oto fragmenty recenzji Anakhy z CDA 1/99.

"Od tego czasu [gdy rozgrywała się akcja Fallout 1] minęło coś około 80 lat, a w wiosce Arroyo [gdzie bohater pierwszej części osiadł i zakończył życie] zaczęło się dziać źle. Szefica wioski postanowiła wysłać kogoś na poszukiwanie "Garden of Eden Creation Kit", który miał pomóc przywrócić życie skażonej ziemi. Pada na Ciebie - czyli potomka herosa z pierwszej części.

Przez te 80 lat świat pozbierał się trochę bardziej do kupy. Mapa obszaru, na którym będziemy szaleć, jest większa niż w części poprzedniej, jest więcej zamieszkanych miast, które można odwiedzić i wykonać kilka miniquestów. (...) Dreptanie na piechotę po takich obszarach to męcząca sprawa - ale można zreperować samochód, zdobyć paliwo - i w drogę.

Coś o broni - występuje ich [flint] około 40 rodzajów! Snajperki, różne odmiany pistoletów, strzelb, karabinów, minigunów, broni energetycznej itd. W zbrojach nie zmieniło się wiele, wprowadzono za to stopniowanie - każdy typ pancerza ma po 2-3 stopnie zaawansowania. Zwierzyniec, spotykany na pustkowiu, został poszerzony o różnych rozmiarów jaszczurki, przerośnięte mrówki, drapieżne roślinki i... Obcych [tak!].

Interface, jak i ogólny wygląd grafiki, poza paroma kosmetycznymi poprawkami, nie uległ zmianie. Podobnie system walki [ale poprawiono AI!]. Akcja pokazywana jest z rzutu izometrycznego. Muzyka świetnie buduje nastrój ponurego postnuklearnego świata. Usprawniono system sprawowania kontroli nad towarzyszącymi nam postaciami - możesz np. rozkazać komuś z Twej drużyny, by wykonał jakąś czynność za Ciebie [np. nie musisz już być dobrym mechanikiem, gdy masz takiego w drużynie]. Całej rozgrywce nadaje smaczku nawiązanie do poprzedniej części; podczas rozgrywki napotkamy m.in. znanych z Fallouta osobników - Harolda i Tandi [a nawet załogę statku Enterprise - tego typu smaczków jest więcej].

Fallout 2 jest wspaniałą kontynuacją - pod wieloma względami przewyższa poprzednika. Obowiązkowa pozycja dla graczy, którzy szukają roz(g)rywki na wysokim poziomie".

Testowane: C366, 128 MB, Win 95, k.graf 4 MB; C400, 128 MB, Win 98, [Riva TNT], P166, 32 MB Ram, Win 95.

Uwaga: na CD znajdziecie patch do tej gry. Jego użycie jest WYSOCE WSKAZANE, jako że wersja 1.0 gry, którą otrzymujecie, do najstabilniejszych nie należy [pretensje należy kierować do programistów Interplay :)]. Do patcha dołączona jest notka, którą też radzę poczytać przed jego zainstalowaniem. Tamże gorąco polecam czytanie "readme" w samej grze - jest tam nieco erraty do instrukcji.

W wakacyjnym numerze Action Plus, odsłaniamy tajemnice Fallout 2. Dodatkowo od następnego numeru CDA rozpoczniemy druk obszernej solucji do tej gry.

KOLEKCJA CDA:
Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ścigałka

Incoming -05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

G-Police - 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

Fallout 2 - 07/00
- sequel GIGAHITU RPG [też gigahit :)]

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji, calokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

Daikatana

Eidos Interactive

Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator [najlepiej z OpenGl]

Jedna z najdłużej oczekiwanych gier FPP [zapowiadaliśmy ją dobre dwa lata temu...]. Recenzja w tym numerze, więc tam odsyłam ciekawych fabuły etc. Ja będę trzymał się konkretów: demo zawiera trzy misje single oraz tryb multi [co prawda nie posiada kilku dostępnych w pełnej wersji opcji, ale i tak można poszaleć; jest deathmatch, team deathmatch i cooperative]. OBOWIĄZKOWO polecam lekturę dokumentacji dema [choćby dlatego, że są tam tipsy do tegoż dema...]. Te zajmuje 133 MB na HDD.

UWAGA: Teraz radzę się skupić, gdyż odpalenie dema nie należy do czynności prostych i szybkich. Przede wszystkim należy uzbroić się w cierpliwość - demo najpierw rozpakowuje się - dłuugo - do TEMPa. Potem dłuugo się instaluje - szczególnie pod

sam koniec. A nawet po jego odpaleniu i wyborze stopnia trudności etc - gdy już widać napis "loading" - trzeba troszkę odczekać, by gra zaczęła się ładować. Poza tym gierka jest jakaś ciemna - radzę w menu od razu ustawiać wszelkie opcje dot. jaskrawości ekranu na maxa.

Uwaga 2: Jeśli masz Voodoo 2, to masz 90% szansy, że demo Ci się posypie przy starcie. Ale bez paniki, można trochę powalczyć i demo da radę zmusić do posłuchu. Oto dwie porady dla wyznawców Voodoo...

1. W katalogu DATA zamień wszystkie występujące tam sekwencje: opengl32 na 3dfxgl lub 3dfxvgl (*) [ale PRZEDTEM zrób sobie kopię tych plików!!!].

(*) tzn. najpierw zastąp wszystkie opnegl32 jako 3dfxgl, a jak nie pomoże, to 3dfxgl zamień na 3dfxvgl.

2. ew. wejdź na stronę: http://www.3dfxgamers.com/view.asp?PAGE=V2drivers i ściągnij oraz zainstaluj stamtąd driver miniGL.

Któraś z tych rad powinna pomóc...

Jetboat Superchamps

Fiendish Games

Wymagania: P233, 32 MB Ram, DirectX, Win 95/98, akcelerator

Utrzymany w mangowo-anime (!) stylu wyścig łodzi odrzutowych. Zajmuje jakieś 46 MB na HDD i wstępnie rozpakowuje się do TEMPA. Oferuje 2 tryby gry. Sterowanie - kursory i F1 dla zmiany ujęć kamery. Uczulonych na mangę pocieszę - prawie jej nie widać.

Dogs of War

TalonSoft

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX 7.0, DX Media 6.0

Jeśli lubisz Jagged Alliance i Shadow Company [albo skomplikowane RTSy], to trafiłeś na grę, która Cię zapewne zachwyci. W innym wypadku możesz mieć problemy - choćby z obsługą [zalecam rozpoczęcie zabawy od tutoriala, inaczej może być z Wami kiepsko]. Wszystko w 3D - a całość zajmuje jakieś 146 MB na HDD. Zwróćcie uwagę na muzykę - prosta, ale klimatyczna.

Uwaga: nie wiem, czy występuje to na każdej maszynie, ale u mnie najpierw pojawiło się to błękitne okienko, pasek doszedł do 100%... i nic. Po paru minutach okienko zniknęło... i nic. Po następnych 5 latach [albo troszkę mniej - dla mnie to była wieczność], gdy już dawno spisałem gierkę na straty, nagle wszystko ruszyło i zaczęło się instalować. Zatem zalecam uzbrojenie się w CIERPLIWOŚĆ przez DUŻE "C".
Uwaga 2: po zainstalowaniu gierki, radzę na początek odpalić plik DOWSS Setup.exe. No i restarcik kompa po zakończeniu instalacji.

The Labyrinth

NonStop Entertainment

Wymagania: P166, 16 MB Ram, Win95, DirectX, akcelerator

Hmmm... całkiem niezła zręcznościówka, mimo iż wydaje się trywialnie prosta. Należy - odpowiednio pochylając planszę - doprowadzić kulę do celu. Ale szybko zaczynają się schody... Demo zajmuje 6 MB i oferuje tryb arcade.

Disasteroids

LMNOPC

Klon Asteroids [tę gierkę chyba każdy zna?!]. Startuje bezpośrednio z CD. Zdaje się, że tylko dla posiadaczy Voodoo... [tj. mogą być problemy - ale nie muszą - na innych dopałkach. U mnie nie było problemów na Rivie TNT 2].

Cue Club

Midas Interactive

Wymagania: P166, 16MB, Win 95/98, DirectX

Bardzo ładny bilard stołowy. Zajmuje 7 MB, oferuje [w demie] dwa tryby rozgrywki + multiplayer. Radzę rozpakować nie do Tempa [bo potem trzeba stamtąd je odpalać], a do samodzielnie wybranego katalogu.

Die Hard Trilogy 2

Fox Interactive

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator

No cóż, tytuł Die Hard i Bruce Willis - to nie wymaga żadnych dodatkowych wyjaśnień? Przed Wami gra akcji - a właściwie 3 różne gry akcji w jednej. Do wyboru: coś w stylu Tomb Raidera skrzyżowanego z Virtua Cop, jazda samochodem na czas i klasyczna strzelawka w klimatach Virtua Cop. Całość zajmuje 57 MB. Jupikajej! :)

Uwaga: jeśli po zainstalowaniu na HDD dema i uruchomieniu gry, zobaczycie planszę z menu..."instaluj" - nie pękajcie, kliknijcie na tę opcję i patrzcie, co się zaraz będzie działo.

Klawiszologia [skrócona]

Gra TPP

Kursory	- sterowanie
C	- szybki obrót o 180 stopni
Q/W	- strafing
LAlt	- akcja [otwieranie drzwi itd.]
A	- wybór broni
S	- wybór granatu
X	- tryb FPP
LCTRL	- ognia!
Spacja	- rzuć granat

Gra "Virtua Cop"

Kursory	- celownik
Spacja	- rzuć granat [czas trzymania spacji określa zasięg rzutu]
LAlt	- przeładowanie broni
A	- wybór broni

Można też sterować myszą: LMB - strzał, RMB - przeładowanie

Samochodówka

Kursory góra/dół	- gaz/hamowanie
Kursory lewo/prawo	- sterowanie
LCTRL	- hamulec ręczny
LShift	- dopalacz
X	- wstecz
C	- widok wstecz
A/S	- kamery

GunShip!

Hasbro Interactive

Wymagania: PII 266, 32MB, Win 95/98, DirectX

Uwaga: gra rozpakowuje się - defaultowo - do windosowskiego Tempa - i trzeba samodzielnie ją stamtąd uruchomić. Wygodniej jest więc samodzielnie ustawić katalog docelowy...

III wojna światowa. Rosjanie atakują - a Ty w helikopterze masz im skopać... powiedzmy, że odwłoki :). lataj nisko, ale szybko i grzej ile możesz. Gdy masz problemy z klawiszologią - naciśnij Q. Demo zajmuje 37 MB na HDD. Dostępny tryb battle i fly now.

Lemmings Revolution

TalonSoft

Wymagania: P266, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator, Indeo drivers

Lemmingi powracają! I to w 3D... No cóż, zobaczymy, czy i dziś wzbudzą takie emocje, jak niemal 10 lat temu... Tak czy siak gierka warta uwagi. Recenzja w tym CDA.

Uwaga: Demo należy rozpakować na HDD i tam uruchamiać poprzez plik lemming.exe, a nie setup.exe!!!!!!

Star Trek Armada

Activision

Wymagania: P200, 32 MB, DirectX, Win 95/98, wskazany akcelerator.

Kosmiczny RTS 3D w realiach Star Treka. Radzę poczytać dokumentację dema - jest tam bardzo obszerna klawiszologia... 132 MB na HDD!!!

Uwaga: Po kliknięciu na START w menu wydaje się, że się nic nie dzieje - ale to nieprawda, należy odczekać po prostu -naście [lub więcej - zależy od szybkości CD-Romu] sekund. Potem pojawi się setupik i gierka zacznie się ładować do Tempa [co też trochę trwa]. A dopiero na samym końcu pojawi się setup, którym możemy zainstalować grę tam, gdzie chcemy.

NASCAR Legends

Sierra

Wymagania: P166, 32MB, Win 95/98, DirectX

Legendarni kierowcy formuły NASCAR - m.in. Richard Petty, David Pearson, Cale Yarborough, Bobby Allison. Legendarne trasy (2), legendarne wozy. Oto czego możecie oczekiwać po tym demie... Demo rozpakowuje się do TEMPa, a na HDD zajmuje 65 MB. Można sporo namieszać w opcjach, oglądać replaye etc., etc.

Uwaga: jeśli masz karty ATI Rage, to lepiej od razu wybierz tryb software - oszczędzisz czas i nerwy...

Warlords Battlecry

SSI

Wymagania: P200, 64MB, Win 95/98, DirectX

Hm... klasyczna gra strategiczna, osadzona w realiach fantasy - turowa - teraz w wersji RTS... co kto woli. Ja tam wolałem turówkę. Ale swój klimacik ma, grafika w porządku i może się podobać. Na HDD zajmuje 177 MB i oferuje tutorial oraz jedną misję na losowo generowanej mapie [z dużą możliwością ingerencji w jej parametry].

Uwaga: Trzeba mieć [skromnie licząc!] ze 200 MB wolnego na C:, żeby demko łaskawie chciało się rozpakować...

Submarine Titans

Ellipse Studios

Wymagania: P233 MMX, Win 95/98/2000; 32 MB Ram, DirectX

RTS z akcją osadzoną pod wodą [co na to twórcy VOTER Golema, hę]? Nie wiem czemu, ale grając nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że gram w X-Com: Terror from the Deep [co jest wielkim komplementem!]. W każdym razie cool grafika [choć nie w 3D] i dużo rzeczy do pogrania: tutorial [Tylko dla White Sharks... ta nazwa też mi się jakoś dziwnie znajomo kojarzy... :)], jedna bitwa i tryb kampanii (!) dostępny dla każdej z 3 ras [co prawda kampania ograniczona jest do bodaj 2 misji]. Warto zagrać!

Uwaga: gra najpierw się rozpakowuje na HDD [zajmuje 74 Mb], a dopiero stamtąd należy ją zainstalować [kolejne 118 MB].

Shadow Watch

Red Storm Entertainment

Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX

Taktyczna gra - symulacja oddziału specjalnego - rozgrywana w turach. [Kto pamięta Laser Squad, ew. 101st in Normandy - te klimaty]. Dość charakterystyczna komiksowa grafika. Więcej - w tym CDA [recenzja]. Najpierw rozpakowujemy demo - prawie 60 Mb na HDD, potem instalujemy. To zaś zajmuje 102 MB. W sumie... cóż, wolę Laser Squad... I posłuchajcie muzyki - choćby dla niej warto zainstalować to demo... Są 4 dostępne misje.

Steel Beast

Sharpnel Games

Wymagania: P200, 32 MB, DirectX, Win 95/98

Całkiem sympatyczna - czytaj: dość trudna - symulacja M1A1 [tak czołgu, jak i plutonu]. Szkoda tylko, że grafika nie korzysta z dopalaczy. Choć emocji i tak nie brak. Całość zajmuje 45 MB.

Vyruz: Destruction of the Untel Empire

Chilicon Valley

Wymagania: P200, 32MB, Win 95/98, DirectX

Fajna nawalanka w 2D - po prostu efektowny wizualnie shooter. Po rozpakowaniu się, automatycznie startuje. Zajmuje jakieś 17 MB.

Ground Control

Sierra

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator.

Gra łącząca elementy RTS w 3D, gry akcji, strategii itd. W 5/2000 był test jej demo wersji, więc tam odsyłam tych, których interesuje więcej szczegółów. Tych, których interesuje obszerna - jak cholera - klawiszologia, odsyłam do dokumentacji dema. Siebie odsyłam do diabła :). I stamtąd wrzeszczę: demo zajmuje 112 MB na HDD.

Liga Polska Manager 2000

MarkSoft

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX 6 i wyżej

Manager polskiej ligi... zajmuje 50 MB na HDD. Zainteresowanym podam, że w katalogu z demem znajdą dokładnie wypunktowane różnice pomiędzy LPM2000 a poprzednią wersją. Ciekaw jestem tylko, czy autor uwzględnił opcję "skop sędziego"? Samo kupowanie meczów już nikogo przecież nie dziwi [tu nie wiadomo czy się śmiać, czy płakać...].

Dr. Lunatic

Hamumu Software

Wymagania: P166, 16 Mb, Win 95/98, DirectX

Platformówka - sądząc z grafiki - dla dzieci, a tu pojawiają się zombie, szkielety... Hm. No ale w sumie nie jest to takie "horrorne", więc i dzieciaki sobie pograją bez strachu. Sterowanie jest w menu. Całość zajmuje 17 MB.

Tetrix

G'Soft

Wymagania: dowolny PC

Tetris a la polonaise ;). Miał być na 4/2000, ale sobie poszedł - dziś naprawiamy tamten burak.

Agharta: Holy Land

AnimWare

Wymagania: P233, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX

Klasyczna przygodówka w 3D. Pilot + jego pies + katastrofa w jakimś zapomnianym przez czas, Boga i ludzi miejscu - oto początek wielkiej przygody. Więcej o grze znajdziecie zapewne w tym numerze CDA... Demo zajmuje 90 Mb. Na samym początku gry zgarnijcie książkę - macie w niej całą klawiszologię. PS Nie wiem, jak u Was, ale u mnie demko samoczynnie uruchomiło się po zainstalowaniu.

Doulber

Phelios, Inc.

Wymagania: P200 MMX, Win 95/98/2000, 32 MB Ram, DirectX.

Hehe - znowu fajny remake; tym razem klon klasyki: Boulder Dash. Zbieramy diamenty w labiryncie. Gierka dla każdego, niezależnie od wieku. Zajmuje 51 MB na HDD i oferuje 3 levele w 3 różnych światach. Fajna muzyka w mp3.

Klawiszologia:

F1	- ajjjj!
Space	- Guru meditation [heh, Amigowcy się uśmiechają :)]
Kursory	- sterowanie
CTRL	- rzuć bombę
ESC	- quit

Virtual Skipper

Duron

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win 95, DirectX7

Symulator [trudny!], w 3D, wyścigów żaglówek. Zajmuje 16 MB. Ściąga z klawiszologii pod klawiszem F1. Życzę kilo wody pod stopą... ops, stopy wody pod kilem!

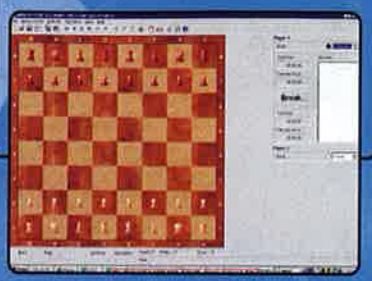
Uwaga: Odpal najpierw - po instalacji dema - setup.exe i ustaw, co potrzeba.

Uwaga: gra była robiona z myślą o Win 95. Może [nie musi!] robić problemy na '98.

Mafis Chess 2000

Mafis System

13 MB demo szachów w 2D. Trudno mi powiedzieć o jego klasie, bo szachistą nie jestem. Ale zauważyłem, że a) instalator jest po niemiecku [nie szkodzi, można się domyśleć, a gierka chodzi - gdy chcemy - po angielsku], b) autorzy są upierdliwi, bo pojawia się opcja rejestracji gry - ja "ignore", a oni mi "krótka refleksja" [na temat, że ciężko pracowali itd.], potem parę sekund nic, potem "nadal ignoruj" - no to bęc! - i dopiero wtedy gra się uruchamia. Ja wszystko rozumiem i sam tępię piractwo - ale takie numery są jednak nieco irytujące. W końcu to tylko demo...



Invictus

Interplay

Wymagania: P200, 64 MB, Win 95/98, DirectX

Skomplikowany acz niezbyt efektowny wizualnie RTS, osadzony w realiach greckiej mitologii. Demo zajmuje ok. 140 MB i oferuje kampanię [zapewne okrojoną], quick start i tryb multiplayer. Klawiszologia w dokumentacji dema.

Concrete Puzzle

44 Software

Wymagania: dowolny PC

Polska gierka logiczna [sporo etapów]. Znacie na pewno taką układankę, w której należy ułożyć cyfry i liczby w określonej kolejności, a ma się tylko jedno wolne miejsce, by przesunąć cyferkę o jedno pole? No właśnie - to jest komputerowa wersja tej zabawy. Niezła. I zajmuje jakieś 9 MB.

INDEKS DEM

- Agharta
- Cue Club
- Concrete Puzzle PL
- Daikatana
- Die Hard Trilogy 2
- Disasteroids 3D
- Dogs of War
- Doulber
- Dr Lunatic
- Ground Control
- GunShip
- Invictus in The Shadow of Olympus
- Jetboat Superchamps
- Labyrinth
- Lemmings Revolution
- Liga Polska Manager 2000
- Mafis Chess 2000
- Nascar Legends
- Pinky and The Brain World Conquest
- Shadow Watch
- Star Trek Armada
- Steel Beasts
- Submarine Titans
- Tetrix
- Virtual Skipper
- Vyruz
- Warlords Battlecry

Muzyka w menu CD: utwór "Sam" zespołu K2. Grupa prezentuje nowofalową, progresywną muzykę rockową, obficie wzbogaconą elementami różnych stylów (funk, jazz i inne), co nadaje jej specyficzne brzmienie i odmienność. **Kontakt: http://k2.rockmetal.art.pl; e-mail: k2@k2.rockmetal.art.pl; telefon: 0606 70 33 55 (Michał Kmita)**

HARDWARE

• Toggle Mouse 4.5.3 - myślicie, że nie można podkręcić myszki? No cóż, może nie podkręcić, ale na pewno poprawić jej działanie. Program może bardzo ułatwić życie.

• SwapKeys 98 - dosyć rozbudowane narzędzie, zawierające w sobie kilka funkcji. Umożliwia korzystanie z wirtualnej klawiatury, która za jednym kliknięciem myszki wywołuje dowolny znak ANSI. Potrafi także dowolnie zmieniać znaczenie wszystkich klawiszy na klawiaturze.

• WinKey 2.8 - aplikacja pozwalająca tworzyć nowe skróty klawiaturowe z użyciem klawisza Windows (tego pomiędzy lewym Alt i Ctrl).

TOOLS

• Setup 2000 PL - program przeznaczony jest do tworzenia instalatorów dla aplikacji. Umożliwia m.in. utworzenie deinstalatora aplikacji, tworzenie skrótów na pulpicie, w Menu Start i Wyślij do. Możliwe jest również wpisywanie nowych kluczy i wartości do rejestru. PEŁNA WERSJA [freeware].

• Poco 2.01 - doskonały pogram "pocztowy" - tj. do obsługi poczty elektronicznej, moim prywatnym zdaniem dużo lepszy od Eudory.

• PowerArchiver 2000 v6.5 - PEŁNA WERSJA [freeware] programu archiwizującego - czyli pakera ;). Obsługuje praktycznie wszystkie w miarę popularne systemy pakowania [włącznie z ace, ARJ i lha!]. A do tego możesz od razu spakować plik i posłać go mailem itd. Fajna sprawa!

• WinZip 8.0 - najnowsza wersja jednego z najpopularniejszych pakerów pod Windows.

EXTRAS

• Bonus 1 - jak zawsze: fajne programy, screen-savery, theme-packi, ikony, kursory itp. itd. Blisko 30 Mb

• Bonus 2 - gierki, tipsy, trainery, edytory, solucje, save'y do gier, dodatkowe levele itd. Ponad 50 MB [wszystko przez wielki save do Soldier of Fortune]

• Scena - dzisiaj trochę stuffu z dwóch parties, twórczość własna czytelników CDA itd.

• MP-Zone - kącik powrócił! :) Wprawdzie nie mogę zagwarantować, że teraz już będzie co miesiąc - no ale są szanse. [Tu macie kącik... czerwcowy, który dotarł do redakcji trzy dni po terminie, więc wylądował w lipcu].

• FPP-Zone - dziś nieco większa niż zwykle [24 MB!]... Kącik fanów FPP. Dokładniej jego zawartość omówiona jest w FPP-Zone w CDA.

• RTS-Area - kącik fanów RTS. Też większy niż zawsze.

• Action Mag - lubisz Action Redaction? Nie masz archiwalnych wydań CDA? To poczytaj.

• Tawerna RPG - tu też trochę więcej niż zwykle; coś dla fanów RPG.

• Pomocna Dłoń - Wasze anonse do Pomocnej Dłoni.

• Implementacje - a to coś, dla tych, którzy są zainteresowani kursem C++...

• CDA 1/96 - 1 nr CDA - odczytaj go za pomocą programu Acrobat Reader [też na tym CD]

• Patch - do Fallout 2, wersja ang.

• Cennik Klubu CDA - no chyba wiadomo, co to jest :).

DODATKI

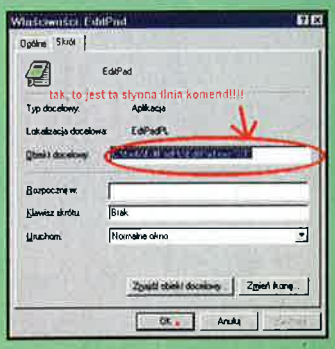
• Pharaoh - dodatkowe levele [jak mniemam] do Pharaoha. MUSISZ mieć na HDD zainstalowaną gierkę Pharaoh, żeby plik się chciał rozpakować [ja nie miałem]. UWAGA: NIE WIEM, jak to będzie współpracowało z polską wersją gry!

• Unreal - 15-megowy mod do Unreala. Prezent dla fanów FPP.

MASZ PROBLEM!!!!?

LINIA KOMEND. Bez przerwy narzekacie [nie wszyscy, fakt], że nie wiecie jak wpisywać cheaty do linii komend itd. Wprawdzie już kiedyś odpowiadaliśmy na to w Pomocnej Dłoni - ale jakoś nie do wszystkich dotarło. Zatem po raz drugi - i miejmy nadzieję, że ostatni - powtarzamy nasz wykład.

Załóżmy, że mamy gierkę X, a żeby działały cheaty, należy do linii komend dopisać sekwencję +console 1. Jak to zrobić? Są dwie metody. Ta pierwsza jest mniej męcząca - ale żeby zadziałała, na pulpicie MUSICIE mieć skrót do tej gry [tj. jej ikonkę]. Swoją drogą zrobienie sobie skrótu do dowolnego programu itd. jest tak trywialnie proste, że nawet nie zamierzam tu tłumaczyć, JAK TO SIĘ ROBI, bo wtedy wyszłoby, że traktuję Was jak debili. Zatem mamy ikonkę na ekranie. Klikamy nań prawym klawiszem myszy. Z otwartego menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI [to to na samym dole...] i klikamy na nie. Otwiera się nowe menu. U góry menu macie opcję SKRÓT. Klikamy nań, co owocuje otwarciem nowego menu. W nim znajdujemy okienko OBIEKT DOCELOWY. Tak, to jest właśnie ta słynna i upragniona LINIA KOMEND!!!! [Urra!]



Powiedzmy, że widzimy w niej coś takiego:

D:\Gra X\x.exe

Teraz dopisujemy do niej sekwencję +console 1. Wpisujemy ją, robiąc JEDNĄ spację pomiędzy ostatnią literką w linii komend a naszą sekwencją. Uzyskujemy więc:

D:\Gra X\x.exe +console 1

Po czym klikamy na opcję ZASTOSUJ, która powinna się uaktywnić na dole menu. I JUŻ!!!! [Możesz potem zajrzeć jeszcze raz, by sprawdzić czy faktycznie wpis pozostał - tak na wszelki wypadek "dla spokojności"]. Teraz wystarczy odpalić grę poprzez kliknięcie na tę ikonkę. Ale uwaga: wpis +console 1 jest tam już na stałe; jeśli chcemy, by gra wróciła do pierwotnej wersji, to musimy powtórzyć całą sekwencję, wykasować dopisek i znów kliknąć na ZASTOSUJ.

Uwaga: zwracajcie uwagę na spację przy wpisywaniu! Np. +console1 i +console 1 to wcale nie to samo... [a i literówki mogą się przydarzyć...]. Jeśli cheaty nie chcą nadal jakoś działać, to sprawdź czy wstawiłeś właściwe spacje we właściwym miejscu i czy nie ma literówki. I nie ma zmiłuj się - teraz to MUSI działać!!!

A co, gdy nie mamy ikony [i nie potrafimy sobie zrobić skrótu?]. No cóż, kliknij na pasek zadań, wybierz opcję URUCHOM, opcją PRZEGLĄDAJ dostań się do katalogu z grą, wybierz plik, który ją uruchamia [zwykle jest to ten z "exe" na końcu - choć są wyjątki!] i... dopisz [po jego wybraniu] sekwencję w tymże oknie. Potem kliknij na OK. Tu jednak musisz wiedzieć, iż taki wpis jest JEDNORAZOWY. Tj. po wyjściu z gry ulega anulowaniu - zatem jeśli ponownie wejdziesz do gry, to cheaty nie będą działać [chyba, że ponownie uruchomisz grę w opisany przeze mnie sposób].

Noooooo - wszystko w końcu jasne???? Jeśli nie - to ja umywam ręce, tłumaczyłem najprościej jak mogłem...

Smuggler

EARTH 2150

rozwiązanie konkursu

Oto lista laureatów, którzy prawidłowo odpowiedzieli na dwa, w sumie nietrudne, pytania dotyczące tej gry. Przypomnijmy, że:

1. **Celem gry jest zbudowanie statku kosmicznego i ucieczka z Ziemi**
2. **W grze występują pory doby**

A oto laureaci:

Wiktor Kwiotek;	**Gostymia**
Wojtek Gogolewski;	**Warszawa**
Tomasz Bucholtz;	**Brodnica**
Łukasz Michalski;	**Jasło**
Tomasz Trumiński;	**Lublin**

A teraz zupełnie z innej beczki!

Popatrzcie na te zdjęcia... To pierwsza reakcja na naszą prośbę o przysyłanie różnych zabawnych fotek itp., itd. Zdjęcia te zainspirowały nas, aby ogłosić dodatkowy konkurs:

NA SOBOWTÓRA POSTACI Z GRY.

Nie musi to być akurat Lara. Byle tylko była to jakaś ZNANA postać z dowolnej gry na PC. Konkurs będzie nieustający, co jakiś czas opublikujemy nadesłane zdjęcia, a czytelnicy sami wybiorą zwycięzcę - albo laureatkę? Nagrody... no cóż, postaramy się o jakieś ciekawe nagrody - co to będzie, trudno powiedzieć, ale postaramy się także wykazać pomysłowością.

Warunki konkursu?

- Liczba zdjęć - nieograniczona [co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze]
- Każde zdjęcie powinno być podpisane [od tyłu] nazwiskiem autora, jego adresem; na wszelki wypadek możecie też zaznaczyć kogo odgrywacie :P
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie następującej treści: Ja [tu imię, nazwisko], oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć i godzę się na ich publikację na łamach CDA
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą [także na dyskietkach!], jak i emailami [z subjectem: Sobowtor!]
- Plebiscyt na sobowtóra będzie miał miejsce na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależna od ilości nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku.

No dobra, tyle części oficjalnej - a dziś, na zachętę, dwie Lary Croft. I co - podobne! :)

Ta młodsza to siedmioletnia [choć - patrząc na niektóre części ciała - nie jest to do końca pewne :)] Karolina Kołtunowicz [przy okazji pozdrawiamy resztę Lara Teamu!].

Ta starsza to Aneta Wieliczko z Gdańska - lat???

Nadchodzi gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

JUŻ W LIPCU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Pokonaj przerażające bestie i potwory w niesamowitych bitwach w świecie greckiej mitologii!

Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, których dokonał Odyseusz w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko lut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić herosa z każdego śmiertelnika. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę złożoną z legendarnych herosów – m.in. Herkulesa, Elektry, Achillesa – i stoczyć krwawe bitwy z najbardziej przerażającymi, mitologicznymi bestiami, udowodnij, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami śmiertelników...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami.
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale scenerią - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za wysokiej jakości grę na 2 płytach CD!

Czy odważysz się powtórzyć wyczyny Odyseusza i udowodnić Atenie, że jesteś godny jej zaufania?

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

14° East

QUICKSILVER SOFTWARE, INC.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay

Invictus: W cieniu Olimpu ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Quicksilver i logo Quicksilver są

Okładki na pełne wersje

NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI.
UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA
PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

JUŻ W SPRZEDAŻY

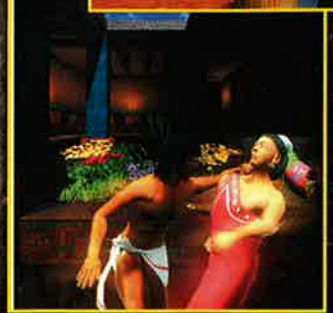
AZTEC

W rolach głównych

Piotr Fronczewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński

Rok 1517, Mexico-Tenochtitilan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć. Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud !



- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania „omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o między-narodowej sławie.
- Dzięki „Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
69
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

49 PL

69 PL

79 PL

79 PL

79 PL

89 PL

119 PL

119 PL

119 PL

159 PL

SUPER PROMOCJA

119

Z okazji Mistrzostw Europy w piłce nożnej wśród osób, które zamówią do 31 lipca grę Euro 2000 zostanie rozlosowane firmowych **5 piłek Nike z podpisami Franciszka Smudy oraz piłkarzy Legii Warszawa.**

NASZA OFERTA

39 PL

39

39

39 PL

49 PL

49

49 PL

69 PL

69 PL

69 PL

69 PL

69

69

69

69 PL

79 PL

79

79

79 PL

79 PL

89 PL

99

99 PL

99 PL

99

109 PL

129 PL

155

159

209

159 PL

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz Mega-konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

KARCIANKI

47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING MERCADIAN MASQUES

W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING TEMPEST

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 60 kart.

60 kart - cena 47 zł

39

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING CLASSIC

6. edycja. Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

19

NJANOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

23

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8^{00} - 18^{00}

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

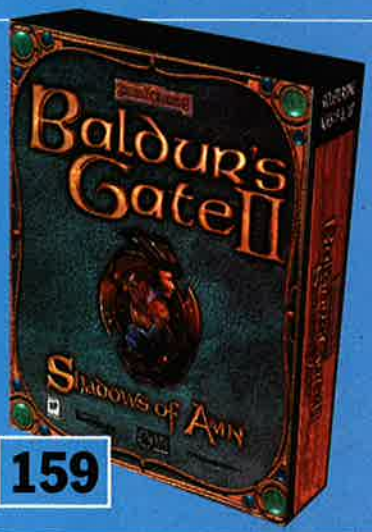
W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

159

DIABLO 2 PL

Nowa, piękna grafika, setki nowych przedmiotów i zaklęć, dziesiątki nowych bestii i potworów, nowe postacie, kilkakrotnie większy teren gry obejmujący również miasta, diabelsko dopracowany tryb multiplayer, oraz dziesiątki innych nowych pomysłów i rozwiązań. Jednym słowem znajdziesz wszystko to co kochałeś w pierwszej części, tylko tym razem jeszcze doskonalsze, znacznie bardziej rozbudowane, oraz w profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
Grę Fallout, mousepad Diablo 2 oraz talię kart do gry Magic the Gathering
PREMIERA: 12 LIPCA 2000



159

BALDUR'S GATE II PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
książkę fantasy zawierającą niepublikowane dotąd opowiadania znanych autorów fantasy, starter Magic the Gathering, pełną wersję gry na CD ROM. Bliższa szczegóły za miesiąc.
UWAGA!
Dodatkowo wśród osób, które zamówią u nas Baldur's Gate II rozlosujemy 2 wspaniałe komputery multimedialne.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

69

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
Weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów złożonych z koszulki Atlantis 2 i kubeczka firmowego.
PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

79

POMPEI PL

Przenieś się do starożytnych Pompei w VIII wieku na cztery dni przed wielką katastrofą w poszukiwaniu swojej zaginionej żony.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
Weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów złożonych z koszulki Atlantis 2 i kubeczka firmowego.
PREMIERA: 28 LIPCA 2000

99

CLEOPATRA PL

Dodatkowe misje do wspaniałej gry strategicznej Faraon. Gra oferuje 14 nowych scenariuszy, nowe budynki i przemysł, nowi przeciwnicy m.in. Persowie i Rzymianie.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
Rabat w wysokości 10 zł od ceny detalicznej. Pierwsze trzy osoby zamawiające Kleopatrę otrzymają gratis grę Lemmings Revolution.
PREMIERA: LIPIEC 2000

NAJTANIEJ W KRAJU!

GRAND PRIX 3 PL

Kolejna część znakomitego symulatora wyścigów Formuły 1. W grze odnajdziesz wszystkie aktualne tory wyścigowe, stajnie wyścigowe oraz ich kierowców.

Zamawiając przed premierą weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC
PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

NAJTANIEJ W KRAJU!

ICEWIND DALE PL

Icewind Dale to oryginalna angielska nazwa miejsca, w którym rozgrywa się akcja książkowej trylogii traktującej o przygodach Drizzta do Urdena, Wulfraga, oraz Bruenora Battlehammera. W te okolice przeniesie nas nowa gra RPG twórców Baldur's Gate i Torment.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
szczegóły za miesiąc!
PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

NAJTANIEJ W KRAJU!

COLLIN McRAE RALLY 2

Najnowsze wyścigi ze stajni Codemasters. Druga część doskonałego symulatora rajdów samochodowych. Nowa edycja oferuje jeszcze bardziej realistyczne odwzorowanie atmosfery wyścigów.

Zamawiając przed premierą weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC
PREMIERA: SIERPIEŃ 2000

Już 1 lipca otwarcie nowego sklepu internetowego. Znajdziesz w nim wszystko co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

PRZEZ INTERNET NAJTANIEJ W KRAJU!
JUŻ OD 1 LIPCA!

WWW.WIRTUALNY.COM.PL

Zupełnie Nowe!

• PIRAT POKARANY!

No i proszę - mamy pierwszy w Polsce wyrok sądowy na pirata. Za piracenie progsów firm Corel i Microsoft, niejaki Sebastian S. [Grodzisk Wlkp.] dostał 8 miesięcy kicia (w zawieszeniu na 2 lata) + 3000 zł grzywny + przepadek dowodów rzeczowych + koszta sądowe (a te wcale niskie nie są...). Tak że proszę panów piratów - precedensik jest i takich wyroków będzie przybywać... PS Nie wiem czy wiecie, ale istnieje specjalna linia antypiracka: (22) 661-55-12, gdzie można zgłaszać rozmaite przypadki naruszenia praw autorskich...

• 2400 NOWYCH GIER

Wedle zapowiedzi organizatorów, na targach E3 (na pewno w tym numerze znajdziecie reportaż z nich) będzie zaprezentowanych około 2400 gier (z czego połowa to oficjalne premiery i prapremiery!. Brzmi imponująco!

• TWÓRCY THIEFA - BYE!

Coś niesamowitego - ale jednak! Looking Glass Studios, twórcy m.in. Thiefa i Flight Unlimited niespodziewanie przestali istnieć! Nie są znane powody tej

• 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO • 3DO •

HEROES CHRONICLES

Od kiedy cykl Herosów pojawił się w krainie PC (1995), zyskał nieprawdopodobną popularność i rzesze wyznawców. Tym razem New World Computing zaoferuje nam serię złożoną z czterech epizodów, które zatytułowano Heroes Chronicles. Epizody łączy postać wyjątkowego bohatera, zwanego Tarnum.

Tarnum został osądzony przez Przod-ków (Ancestors) jako niegodny Raju. Teraz wędruje po rozległych krainach, od królestwa Powietrza i Wody, poprzez lesiste legowiska Elfów, aż do odległych Zaświatów, szukając odkupienia dla swych zbrodni. Tarnum jest Nieśmiertelnym Bohaterem (Immortal Hero), dlatego klęska jego misji będzie tym straszliwsza (wieczne potępienie). Cztery kolejne epizody mają przynieść graczom niepowtarzalną dawkę emocji i masę nowości, o których wiadomo jedynie, że... będą. Pojedynczy epizod składa się z 8 scenariuszy. Pojawią się levele, które można wybrać jako alternatywę dla głównego scenariusza gry. Pewne wątki da się rozegrać na dwa lub więcej sposobów. Oczekujące nas przygody nazwano "Warlords of the Wasteland", "Conquest of the Underworld", "Masters of the Elements", "Clash of the Dragons". Cena dodatku nie przekroczy 20 dolarów, co dla nas i tak oznacza niebagatelny wydatek. Na razie jednak informacji jest zbyt mało, by cokolwiek wyrokować o Heroes Chronicles. Pozostaje czekać.... Premiera przewidziana jest na jesień 2000! □

Czarny Iwan

Sammy Sosa High Heat Baseball 2001

Fani baseballa, którzy mieli przyjemność zagrać w legendarną gierę Earl Weaver Baseball, mogą spodziewać się godnego następcy wymienionego tytułu. Tym razem podziękujemy panom z 3DO (a przede wszystkim Tripowi Hawkinsowi, który jest CEO w 3DO Company), dzięki którym na dniach ukaże się Sammy Sosa High Heat Baseball 2001 (uff!). Jak sama nazwa wskazuje 3DO udało się nakłonić do współpracy Sammy'ego Sose, jednego z najlepszych amerykańskich baseballistów (w poprzednim sezonie został wybrany na gracza roku w lidze MLB).

Giera będzie klasycznym symulatorem baseballa, lecz jednocześnie ma mieć walor, którego brakowało symulatorom sportowym, czyli niesamowitego, maksymalnie realnego środowiska wizualnego. 16-bitowy kolorek i wysoka rozdzielczość na nikim nie robi już wrażenia, ale motion capture i pełne 3D, które będzie wymagało dopalacza na pokładzie to coś, o czym warto wspomnieć. AI wsparto na nowatorskiej technologii TruPlay, gwarantującej wrażenia, które zostawia w tyle oglądane w realu zawody baseballa. To zresztą nieprzypadkowe porównanie, bowiem kamery mają pracować w stylu prezentacji TV.

Poza tym dostaniemy do rąk własnych wszystkie 30 teamów MLB, włącznie z all stars team '99. Oznacza to ponad 750 graczy z rozstawień MLBPA na rok 1999 i 2000.

Oczywiście giera oferuje graczom całą masę nowych, ciekawych trybów zabawy. Na uwagę ma zasługiwać Batting Practice Mode, które nauczy gry w baseball największą ciemięgę. Poza tym czeka nas Season, Exhibition, Career, Home Run Derby lub Playoffs. Nie zapominajmy o zabawie po sieci (Internet/LAN), w której udostępniono tryby Exhibition, Season i Playoffs.

Tło mają stanowić przeniesione w każdym szczególe stadiony Baker Bowl i Shibe Park. Wrażenia 100% realności ma dopełnić znany amerykański komentator sportowy (Sam Francisco Giants) Ted Robinson.

W samej rozgrywce będą obowiązywać wszystkie standardowe przepisy, a na ekranie ujrzymy wszelkie informacje w rodzaju statystyk meczowych, składów drużyn itp.

To wszystko i jeszcze więcej już za chwilę. Proponuję mocno wyciągać szyję, gdy będziecie na giełdzie, ups! - w sklepie. High Heat baseball 2001 może pojawić się nawet teraz, więc szkoda czasu. Łapcie bejzbola w dłoń i biegnijcie na miasto! □

Czarny Iwan

PRZEŻYJ DRAMATYCZNĄ PRZYGODĘ W POMPEJACH TUŻ PRZED WIELKĄ ZAGŁADĄ!

POMPEI

Adrian Blake prowadzi życie, o jakim wielu mogłoby tylko marzyć. Jest znakomitym sportowcem, podróżnikiem oraz znanym i cenionym geologiem. Adrian poświęcił życie swoim dwóm wielkim pasjom: żonie Sofii oraz podróżom w najbardziej egzotyczne miejsca.
Po powrocie z jednej z wypraw z przerażeniem stwierdza, że jego żona... znikła! Blake podejrzewając działanie sił ponadnaturalnych przegląda stare manuskrypty, mając nadzieję, że właśnie tam trafi na rozwiązanie zagadki. Po przewertowaniu opasłych tomów, dowiaduje się, że aby spowodować powrót Sofii musi ocalić jej uosobienie żyjące w innych czasach oraz miejscu. Po wypowiedzeniu zaklęcia bogini Isztar, Blake przenosi się do Pompejów, do roku 79. Jest 20 sierpnia - 4 dni przed wybuchem Wezuwiusza... W kompletnie obcym mieście odnajduje w końcu Sofię, jednak ta... zupełnie nie pamięta go! Adrian stał się dla swojej żony całkowicie obcą osobą! Blake wpadł w naprawdę duże tarapaty - będzie musiał zdobyć serce Sofii i nakłonić ją do opuszczenia Pompejów, zanim wulkan zniszczy miasto w morzu ognia i popiołów...

- Niesamowity klimat, nieuchronnie nadciągającej apokalipsy - olbrzymiej erupcji Wezuwiusza, która kompletnie zniszczyła Pompeje.
- Rewelacyjny, nieliniowy scenariusz, pełen momentów grozy, humoru oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji.
- Oszałamiająca, trójwymiarowa rekonstrukcja Pompejów sprzed wybuchu wulkanu, powstała przy udziale ekspertów z dziedziny historii oraz grafiki komputerowej
- Fotograficznej jakości grafika stworzona za pomocą najnowszej technologii CINsview zapewnia swobodne poruszanie się oraz rotację pola widzenia o 360 stopni
- Profesjonalna polska wersja językowa, w której udział wzięli Jan Kobuszewski, Wiesław Gołas oraz Jan Piechocinski
- Rewelacyjnie niska cena, za wspaniałą grę przygodową mieszczącą się na 2 płytach CD - tylko 79 PLN!!!

W sprzedaży od lipca

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Reunion des Musées Nationaux

arxel tribe

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

cryo INTERACTIVE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2000 Reunion des Musées Nationaux • Cryo Interactive Entertainment • produkcja Arxel Tribe • Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zupełnie Nowe!

decyzji. W każdym razie dalszy los Thief 2 Gold i Thief 3 nie wygląda różowo :(. EIDOS odmówił wszelkich komentarzy w tej sprawie.

• NOWA LARA!!!

I znów mamy zmianę na stanowisku "body-dublerki" Lary. Corocznie na targach E3 EIDOS prezentuje jej nowe wcielenie. Tym razem została nią 16-letnia modelka z Anglii, Lucy Clarkson. A oto dane dla zainteresowanych. Data urodzin: 6.03 1983. Wzrost: 5' 11" (około 180 cm). Waga: 140 lbs (około 67 kg!. Oczy: brązowe. Włosy: brązowe. Wymiary: 81 x 64 x 91 (hm?!. No cóż, prywatnie powiem, że każda kolejna Lara wydaje mi się mniej odpowiednia do tej roli niż poprzednia. Zapewne za rok zobaczymy siedmiolatkę... Zainteresowanych pfflanów informujemy, że Lucy ma chłopaka, który swoją drogą jest obsesyjnym maniakiem Tomb Raidera. Teraz gość dopiero ma radochę (albo problemy - zależy jak patrzeć! :). A więcej zdjęć nowej Lary znajdziecie na CD w Bonus1/NewLara.

• TOP TEN

Oto lista 10 najlepiej sprzedających się - późną wiosną - gier w USA. I jak zawsze niektóre pozycje w tym notowaniu budzą naprawdę spore zdziwienie...

1. The Sims
2. Who Wants To Be A Millionaire
3. EverQuest: Ruins Of Kunark
4. Roller Coaster Tycoon
5. Age of Empires II: Age Of Kings
6. Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
7. Grand Slam Bridge III
8. Jane's W.W.II Fighters
9. Aliens vs. Predator Gold
10. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies

• Blue Byte • Blue Byte • Blue Byte • Blu

BATTLE ISLE®

THE ANDOSIA WAR

Cykl strategii Battle Isle rozpoczął się w 1991. Gra od razu stała się hitem. I dzięki temu powstały kolejne sequele BI2 ['93], BI 3['95] oraz - choć to nie jest dosłowny sequel, a raczej "gra na motywach" - Incubation ['97]. W sumie sprzedało się wszystkiego ponad 650.000 egz. Całkiem niezły wynik, jak na grę adresowaną raczej do "niemasowego" gracza...

Ciekawe, o ile podbije ten wynik najnowsza część Battle Isle? Jesteśmy na Chromos. Mamy rok 345 Nowej Ery. Wojny imperialne są już legendą, katastrofalne wydarzenia na Scay rze zostały zapomniane, Sekta "Dzieci Harisa", wyznająca zasadę "pokój poprzez wojnę", zamierza narzucić Chromosowi dyktatorskie rządy swego guru. Przedstawiciele władz nie zamierzają czekać z założonymi rękoma...

BI: TAW stara się połączyć elementy RTS i klasycznej strategii w dynamiczną grę, która ucieszy tak zwolenników gry akcji, jak i strategów. Przy czym poprzez "akcję" rozumiem tutaj raczej klimaty z Incubation,, niż MK4 czy innego Quake. Tj. mimo wszystko wygrają ludzie, którzy myślą i potrafią planować. BI:TAW *nie będzie* standardowym RTSem i nie będzie preferowała szybkiego klikania myszą... Są tam wątki militarne i ekonomiczne [te ostatnie wcale nie są dodatkiem do strategii, a równorzędnym elementem gry; bez tworzenia infrastruktury i prowadzenia badań nad nowymi technologiami daleko nie zajedziecie]. W grze natkniecie się m.in. na 40 odmian pojazdów bojowych i 25 struktur. Aby wygrać, należy przejść przez minimum 23 misje [tyle ma kampania - a w grze będą dwie kampanie].

Gierka hula na nowym engine 3D, który da nam pory doby, zmienne warunki atmosferyczne, modyfikowalny teren, dynamiczne kamery, zoom, efektowne cut-scenki [zrealizowane jakąś nową techniką] etc. W trybie multiplayer gra oferuje grę dla 8 graczy, podzielonych na 2 zespoły. Wymagania? P2-300, Win95/98/2000, akcelerator minimum 8 MB, 64 MB Ram. Premiera już na jesień! □

Mac Abra

DRAGON'S LAIR 3D

Hmmm... w czasach, gdy miałem Amigę, a o kompaktach nikomu nawet się nie śniło, widziałem taką grę - Dragons Lair - zajmującą chyba z 12 czy 20 dyskietek. Był to tak naprawdę efektowny film animowany, zrobiony na komputerze, w którym rola gracza ograniczała się do np. dwóch ruchów joya w danej planszy, dzięki czemu postać przeskakiwała z miejsca na miejsce - i dalej znów leciał filmik. Nie powiem, było to - jak na tamte czasy - efektowne wizualnie, ale dość nudne.

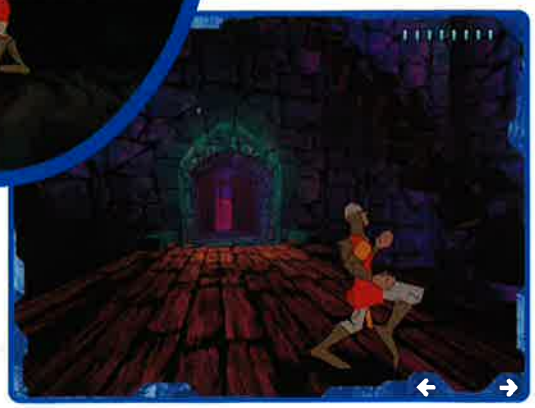
Czy remake tej gry, zrobiony na engine 3D, będzie posiadał większą grywalność i będzie znacznie bardziej interaktywny? Zdaje się, że tak. W grze wcielamy się w rycerza Dirka, który rusza na pomoc porwanej księżniczce Daphne. Droga do niej wiedzie jednak przez lokacje najeżone mnóstwem przeszkód i niebezpieczeństw. Nie wspominając już o smokach, wrednych czarnoksiężnikach itd.

W sumie będzie to dość prosta - fabularnie - gra akcji. Warto wiedzieć jednak, że za animacje odpowiada niejaki Bluth. Gość zrobił m.in. takie filmy animowane, jak "The Land Before Time" oraz "Pete's Dragon". Ponoć - bo przecież nie jestem specem od takich filmów i person - jest to gość, który jest KIMŚ w swej branży. Gra wymaga akceleratora i oferuje max. rozdzielczość 1600x1200 w 32-bitowej palecie.

Blue Byte • Blue Byte • Blue Byte •

Engine samoczynnie dostosuje ilość bajerków do mocy obliczeniowej danej maszyny. Do tego ma dojść powalający dźwięk 3D [wskazane posiadanie minimum 4 głośników], no a jakość animek oraz cut-scenek ma być na poziomie znanym dotąd z kin.

Poszalejmy na 16 różnych etapach [19 leveli], dziesiątkach lokacji, pomachamy wieloma rodzajami broni [nie wspominając o czarach bojowych], pokonamy 30 odmian wrogów. No i będziemy w pełni kontrolować poczynania Dirka; nasz rycerz będzie mógł biegać, skakać, pływać, wspinać się po linie, używać przedmiotów itd. Wszystko zaś obserwować będziemy z dynamicznych kamer.



Wymagania? Minimum to P2-300, 64 MB Ram, Win 95/98/2000, akcelerator 8 MB. Premiera? Tego niestety nie określono. Raczej jednak nie wcześniej niż pod koniec tego roku. □

Mac Abra

Zupełnie Nowe!

• WIĘKSZY MAJESTAT

Hasbro Interactive zapowiada dodatek do Majesty, zawierający nowe 13 questów, czary, wrogów i zaklęcia. Nosi on nazwę The Northern Expansion i powinien ukazać się lada dzień.

• DEMO DNF!!!

...No, jeszcze go nie ma... Ale już jest zapowiadane! Autorzy obiecują ponadto, że będzie bardzo obszerne - kilka etapów - żeby w ten sposób wynagrodzić graczom arcydługie oczekiwanie na premierę DNF. No cóż - skoro już szykują demo, to może jeszcze w tym roku premiera? [Bo jak nie - to będzie można mówić, że na premierę czekaliśmy wiek... albo [to dla bardziej wkurzonych] - milenium!

THE SETTLERS IV

Dla fanów Settlersów mam wieść - w sumie - radosną. Powstanie czwarta część tego cyklu. Ale autorzy odgrażają się, że SIV będzie zupełnie nową grą, która, zachowując "esencję" czy "ducha" swych przodków, tworzy jednak zupełnie nową jakość; im bardziej będziecie się wgryzać w grę, tym więcej różnic i nowości dostrzeżecie. Nie wiem jak Wy - ja tam się boję takich zapowiedzi...

W każdym razie zupełnie ma się zmienić interface. Znacząco zostanie poprawiona grafika - ma mieć zupełnie nowy poziom jakości i detalizmu. Znacznie ulepszony zostanie zoom. W grze pojawią się "Dark People" - nowy element rozgrywki. Dark People to tajemnicza rasa, lubująca się w szeroko pojętej dewastacji otoczenia. Nawet ich roślinki, hodowane w ogrodach, lubują się w tłamszeniu wszystkich innych przedstawicieli flory i odcinaniu dostępu słońca do ziemi. Czasem jednak będzie można je wykorzystać... choć nie będzie to proste. A zapuszczanie się w miejsca, gdzie owe rośliny obficie się krzewią, może być mocno ryzykowne [tyczy się to myśliwych - tak, w SIV są myśliwi...].

Na szczęście założenia gry - buduj kolonię - pozostaną bez zmian. Choć wiadomo, iż wątek strategiczny został wyeksponowany bardziej niż w poprzednich częściach [m.in. pojawią się dowódcy oddziałów]. Ulepszono też środki transportu - osiołki dźwigają nie tylko towary, ale i ludzi... Pojawią się sabotażyści, będzie można toczyć pojedynki pomiędzy magami itd.

Do dyspozycji dane są nam 3 "rasy": Wikingowie, Majowie i Rzymianie. Tym niemniej głównym wrogiem - niezależnie od tego jakiego wyboru dokonałeś - będą Mroczni Ludzie. I żeby było śmieszniej, nie za bardzo można ich pokonać - przynajmniej tradycyjnymi militarnymi metodami. Trzeba działać dużo subtelniej! Rekultywowanie "zdarkpiplowanych" terenów - oto właściwa droga. Nie walczcie z chaosem - a twórzcie ład...

Wymagania: P200 MMX, 64 MB Ram, Win95/98/2000. Premiery gry należy oczekiwać w okolicach świąt Bożego Narodzenia [tj. przed świętami]. Aha, zapomniałbym: w trybie multiplayer może grać naraz 14 ludzi. □

Mac Abra

• CLOSE COMBAT 5

Jak się zdaję - sądząc ze screenów - najnowsza część cyklu Close Combat [D-Day, 1944] będzie dość mocno "ustrategiczniony", nawet w porównaniu z częścią czwartą, która zawierała sporą porcję strategii. Czy to aby nie zabije specyficznego klimatu serii CC, która przecież opierała swą pozycję raczej na taktycznej symulacji walk żołnierzy, niż przesuwaniu jednostek po mapie? Miejmy nadzieję, że nie. Aha, oficjalny tytuł gry to: Close Combat: Utah Beach. Nie jest znana data premiery.

Zupełnie Nowe!

• DODATKI DO ABOMINATION

Na stronie producenta, Hothouse, są do ściągnięcia edytory grafiki i save-game'ów do tej gry. Tym pierwszym możecie m.in. modyfikować wygląd postaci w grze.

• DIVINITY: SWORD OF LIES

Tak brzmi oficjalna nazwa gry, którą dość niedawno anonsowaliśmy w tej rubryce, pod roboczym tytułem Projekt C. Przypomnimy, że jej producentem jest Larian Studios.

• TAKTYCZNY FALLOUT :)

Interplay szykuje się do gierki osadzonej w świecie wykreowanym przez twórców Fallouta. Nosi ona tytuł: Fallout Tactics: Brotherhood of Steel.

• NOWOŚCI SIERRY

Ground Control, Homeworld: CATACLYSM, Tribes 2, Arcanum, NASCAR Racing 4, Zeus i Empire Earth - oto czego można spodziewać się po Sier... Sierze? Sierze? :)... po firmie Sierra. Dwie pierwsze omawialiśmy w CDA (zapowiedź i beta). Tribes 2 to sequel doskonałej online'owej gry akcji. Arcanum to RPG (robili go autorzy Fallouta) osadzony w realiach fantasy. Nascar 4 - realistyczna samochodówka w 32-bitowej palecie kolorów. Zeus to dzieło ludzi odpowiedzialnych za Caesara i Faraona - wiecie więc czego oczekiwać? Tyle że tym razem akcję osadzono w świecie greckich mitów (strasznie modne ostatnio te mity!). Empire Earth - w tej grze maczali palce twórcy Age of Empires. Toczycie walki o dominację nad światem na przestrzeni - bagatelka! - 500.000 lat - począwszy od paleolitu, a skończywszy na roku 2400. W tym czasie macie dostępnych 150 technologii - możliwe są więc ataki bombowców typu stealth na rzymskie legiony :).

• ELITE FORCE

I jeszcze jedna gra na engine Q3. W Elite Force wcielamy się w członka załogi U.S.S. Voyager; ściślej jako trybik Hazard Team (czyli jakby ichniej żandarmerii) odpowiadamy za ład i porządek na statku. A nie będzie lekko, bo przyjdzie zmierzyć się z rozmaitymi niebezpieczeństwami - nawet z Borgiem. Premiera późnym latem.

• DODATEK DO SIMÓW

The Sims: Livin' Large - ot oficjalny tytuł pierwszego dodatku do The Sims. Oferuje 5 nowych ścieżek kariery - m.in. rockmena oraz speca od parapsychologii (jedna z dostępnych opcji - "Alien abductions"...), dziennikarza oraz... twórcy gier (beta

• EA Sports • EA Sports • EA Sports • EA Sports • EA Sports •

NHL 2001

Jak chyba każdy czytelnik wie, seria NHL jest moim ulubionym tytułem. Nic zatem dziwnego, że wyczekuję kolejnej części ze zdwojoną niecierpliwością. Ma się ona ukazać na przełomie września i października. A co będzie oferować? Przede wszystkim znajdą się w NHL 2001 dwa nowe zespoły, biorące udział od nowego sezonu w zmaganiach o Stanley Cup. Mowa tu oczywiście o Columbus Blue Jackets i Minnesota Wild. Tym samym liczba zespołów, występujących w NHL, wzrosła do trzydziestu. Tak jak co roku będzie również możliwość zagrania zespołami narodowymi (20 reprezentacji). A atrakcje te czekają na gracza w pięciu trybach rozgrywki: Quick Game, Season Play, Career Mode, Playoffs i Tournament. Dochodzi do tego jeszcze tryb multiplayer dla ośmiu osób. W tym celu powstaje nawet specjalny serwer, a także... chat room dla pajęczarzy. Nie zabraknie edytora oraz opcji "Face In The Game". W edytorze można zbudować własną drużynę od podstaw z własnymi jersey'ami, logiem, nazwą miasta i teamu etc. Natomiast opcja "Face In The Game" oferuje stworzenie własnego hokeisty o twarzy gracza.

Poprawie ulegnie grafika (jakim cudem jest to możliwe???!). Programiści aktualnie ze zdwojoną energią pracują nad motion capture, który ma oferować nowej jakości strzały, bodiki, jazdę oraz walki.

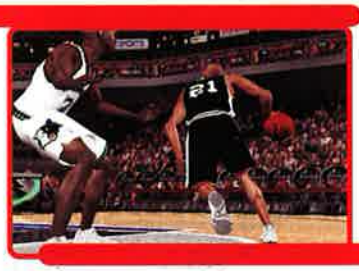
Dużo uwagi EA Sports poświęca wyglądowi publiczności. Podobno pierwszy raz będziemy mieli do czynienia z interaktywnymi kibicami! Oznacza to, że na trybunach ujrzycie meksykańską falę, a po zdobyciu przez zawodnika gospodarzy hat-tricka na lód posypią się czapki (to taki dziwny zwyczaj ;)). Muzyka, dźwięk i komentarz jak zawsze na najwyższym poziomie, czego gwarancją mają być panowie zasiadający za mikrofonami (Bill Clement oraz Jim Hughson, chyba dwaj najlepsi spece od NHL). Nie wiem jak Wy, ale ja już się nie mogę doczekać. Dajcie mi NHL 2001!!! □

ELD

NBA LIVE 2001

Obok FIFA i NHL to bez wątpienia najbardziej znany i wielbiony tytuł ze stajni EA Sports. Dla ścisłości NBA Live 2001 będzie już siódmą edycją tej gry. Teraz w bardzo wielkim skrócie (wybaczcie, ale brak miejsca!) o zaletach nowej wersji NBA Live:

- nowe animacje koszykarzy
- rewolucyjna opcja "Face In The Game" (patrz zapowiedź NHL 2001)
- realistyczne twarze zawodników, dzięki zastosowaniu nowych technologii skanowania obrazu
- znakomicie wyglądająca publiczność
- opcja umożliwiająca zagranie meczu pomiędzy Lakersami z 1972 roku, a Celtami z 1986
- za "królika doświadczalnego" przy motion capture posłuży gwiazda NBA Kevin Garnett
- wyśmienita muzyka hip-hop i rap
- komentarz autorstwa Boba Elliotta
- dokładnie odwzorowany rynek transferowy



Narobiłem ochoty wszystkim fanom basketu? Jeżeli tak, to wypatrujcie NBA 2001 w sklepach jesienią. □

ELD

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Odpocznijmy od dusznych parkietów NBA oraz lodowych tafli NHL i zrelaksujmy się na zielonej trawce, grając w uroczy sport, jakim jest golf. Kolejna część golfa z logiem EA Sports oferuje możliwość gry jako Tiger Woods oraz Mark O'Meara, Justin Leonard, Brad Faxon, Lee Janzen, Mark Calcavecchia, Stewart Cink, Robert Damron, Stuart Appleby i Steve Stricker. Dla mnie te nazwiska brzmią równie tajemniczo, jak tabliczka mnożenia, ale jeżeli ktoś z Was się interesuje wbijaniem piłeczki do dołka, to powinien je rozpoznać. W porównaniu do tytuły sprzed roku, poprawiono nieznacznie grafikę (rozdzielczość nawet dochodząca do 1600 x 1200, obsługa akceleratorów) oraz zaserwowano kilka nowych trybów rozgrywki (Practice, Stroke, Tournament, The Skins Game, Shoot-Out, Match Play, Foursomes, Fourball, Driving Range, PGA TOUR oraz Pro-Am). Dla tych, którzy narzekali na stary interfejs dobra wiadomość. On również uległ modyfikacji. Premiera Tiger Woods 2001 na jesień. □

ELD

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO ....

opisy gier

kody do gier

recenzje

solucje

drivery

nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 czerwca 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C07 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości i zapowiedzi, H - hity

12 O'Clock High:Bombing The Reich	159,00	Close Combat IV	159,00		Fighter Pilot	59,95	N	Hype The Time Quest PL	99,00		Nascar Racing 3	99,00		Rogue Spear	159,00		Team Apache	69,95
3 W 1 PL	29,95	Codename Eagle	159,00		Fighter Squadron	99,00		Icarus PL	49,00	N	Nascar Revolution	99,00	N	Rollcage Stage 2	159,00		Theme Park World PL	109,00
A.D. 2044 PL	45,00	Colin Mcrae Rally	99,00		FIGHTING FORCE	99,95		IF-22 RAPTOR	55,00		Nascar Road Racing	155,00		Rollercoaster Tycoon PL	69,00	N	Theocracy PL	89,00
ABE'S ODYSEE ODDWORLD	59,95	COMMANDOS	99,00	H	Fighting Steel	159,00		IF-22 wersja 5	69,00		Nations Fighter Command	129,00		Saga Rage of Vikings PL	69,00	N	Thief II-the Metal Age	159,00
Abomination	79,00	Commandos-Mission 2	99,00	N	FINAL FANTASY VII	102,81		IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00		NBA 2000	109,00		Scorcher	19,95		Thief-The Dark Project	99,00
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00	Creatures 2	69,00		Final Fantasy VIII	159,00		Ignition	59,95		NBA 99	59,00		Screamer Rally	59,95		Thunder Brigade	39,00
ACM 1918 PL	49,95	Creatures 3	99,00		FINAL LIBERATION	69,95		IM1A2 Abrams	39,00		Need for Speed 3	69,00		Sega Rally 2	99,00		TOCA 2	99,00
Adaś i Pirat Barnaba	69,95	Creatures Adventures	99,00		Fire Zone PL	39,00		Imperialism 2-Age of Exploration	69,00	H	Need For Speed 5: Porsche 2000	119,00		Semper Fi	49,00	N	Tomb Raider 3-Lost Artifact	99,95
Adaś i Pirat Barnaba	69,95	N	Croc 2	109,00		Flight Unlimited 2	79,00	N	Imperium Galactica II ang	119,00		Nocturne	159,00		Septera Core	69,95		Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
H Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00		Cutthroats	159,00		Flight Unlimited 3	159,00	N	Imperium Galactica II PL	119,00		Nomad Soul	159,00		Settlers 2 Misje PL	19,95		Tomb Raider II+Misje	99,00
Age of Wonders	159,00	N	Daikatana	159,00		Floyd PL	69,95		Incoming	59,95		North vs South	99,00	H	Settlers 2 PL	39,95		Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
Airline Tycoon PL	69,95		Dark Omen Warhammer	59,95		Flyl	155,95		Indiana Jones & Infernal Machine	199,00		Nox	119,00		Settlers 3 Misje PL	49,00		Top Gun Hornets	39,00
Airport Inc	159,00		Daytona USA Deluxe	99,00		Force 21	159,00		Industry Giant	39,00	N	Odorek i Boberek-Na Leśnej Olimp. PL	69,00		Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00		Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95
Alpha Centauri	59,95		Delta Force 2	129,00		Force Commander	189,00	N	Insane Speedway 2	39,00		Operational Art Of War	49,00	H	Settlers III + Misje + koszulka	149,00		Total Annihilation	69,95
Amerzone PL	99,00	N	Demise PL	99,00		Ford Racing	79,00		Interstate '82	99,00		Pandemonium 2	89,00		Settlers PL	19,95		Train Town	89,00
H Ancient Conquest PL	69,00		Descent 3 PL	79,00	N	Formuła 1 - 2000	119,00	N	Invictus PL	79,00		Panzer Commander	69,95		Seven Kingdoms	49,00	N	Traitors Gate PL	79,00
H Anno 1602 PL	99,00		Destruction Derby II PL	39,95		Formuła 1'99 (OPT)	159,00		IPANZER 44	69,00		Panzer Elite	129,00	N	Shogun PL	119,00		Tribal Rage	49,00
Armored Fist 3	129,00		DIABLO	69,95	N	Freespace 2 PL	79,00		J.D - przygodowka PL	79,90		Panzer General 3	99,00		Sid Meier's Gettysburg	59,95		Tridonis	79,90
Atlantis 2 PL	79,00	N	DIABLO 2 PL	159,00	N	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95		Jack Orlando PL	49,95		Panzer General II	69,00		Silent Hunter Commander Edit.	69,95		Tunguska-Legend of Faith PL	49,95
Atlantis PL	39,95		Diablo Hellfire Pack	49,95		Frogger	39,00		Jagged Alliance 2 PL	69,95		Peoples General	69,00	N	Silent Hunter II	159,00		TUROK 2	79,00
N Aztec PL	69,00	N	Die Hard Trilogy 2	109,00		Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00		Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95		PHANTASMAGORIA	69,95		Simt Hunter Commander Edit.	69,95		Tzar PL	69,00
Babyz	79,00		Discworld Noir	69,95		Gangsters	99,00		Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95		Phanlasmagoria 2	69,95	H	Sim City 3000 PL	75,00		UEFA:Champions League 2000	159,00
Baldies	39,00		Dogz	69,00		Get Medieval PL	49,95		JSF	79,00		Pharaon PL	159,00	N	Sim City 3000+Populus PL	109,00		Ultima 9: Ascension	129,00
Baldurs Gate + Misje PL	159,00		Double Agent	39,00		Gold Games 3	119,00		KingPin	99,95		Pinball Timeshock	59,95		Simon The Sor:Puzzle Pack PL	69,00		Ultra Fighters	30,00
Baldurs Gate - Misje PL	59,95	N	Dragonfire PL	49,95		Gorky 17 PL	69,95		Knights & Merchants PL	49,95	H	Pizza Syndicate PL	69,95		Simon The Sorcerer 2 PL	29,90		Unreal	69,00
BALLS OF STEEL	59,95		Drakan	99,00		Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00		Kraina Gnoma Belferoga	69,00	H	Planescape: Torment PL	159,00		Sims PL	119,00		Unreal Tournament	99,00
Battle Isle II+misje PL	29,95	N	Driver	99,00		Grand Prix Legend	69,00		Książe i Tchórz PL	59,95		Police Quest SWAT 2	69,95		SIN	69,00		Uprising	49,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00		Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00	N	Grand Theft Auto 2	159,00		Kujelec PL	39,90		Populous 3: The Beginning PL	59,95		Sinister	99,00		Urban Chaos	159,00
Battleground - Shiloh	49,00		DUNE 2000	59,00		Great Battles of Hannibal	79,00	N	Lands of Lore 3	59,00		Powerboat Racing	59,95		Ski Extreme	69,00	H	USAF	159,00
Battlezone	59,95		Dungeon Keeper 2 PL	99,00		Gromada PL	49,95	N	Larry 7	69,00		Premier League Football Man. 2000	109,00	N	Skout PL	69,00		Vangers	39,00
Battlezone 2	169,00	H	Earth 2150 PL	89,95		Gubbis ? - Zyhot Quest	35,00		Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95		Prince of Persia 1 i 2	69,00		Smurfoteletransporter PL	79,00		Viper Racing	69,95
Betrayal at Antara	69,95		Emergency PL	49,95	N	Gunship	99,00		Legacy of Kain:Soul Reaver	159,00		Prince of Persia 3D	99,00		SMURFOWE PRZEDSZKOLE	79,00		Virtual Chess II PL	99,00
BLADE RUNNER	59,00	N	Euro 2000	119,00		Half Life:Generacja	159,00		Lego Loco PL	99,00		Przekleństa Ziemia PL	39,95	N	Soldier of Fortune	189,00		Virus	39,00
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95		Expendable	79,00		Half Life:Opposing Force	99,00		Lego Racer	99,00		Quake 3:Arena	179,00		Spearhead	39,00		VIVA Football	59,95
Braveheart	79,00		Expert Pool	129,00		Half-Life Gold	99,00		Lego Szachy PL	99,00		Quake I:Offering	89,00		Spec Ops 2	159,00		Vulture	59,00
Broken Sword II PL	59,95		Exterminacja PL	69,00	H	Hard Truck	39,95	N	Lemingi Rewolucja PL	99,00		Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00		Speedway '99 PL	79,95		WARCRAFT I	35,00
Brydż '99 PL	79,00		Extreme Assault PL	29,90		Heavy Gear	49,95		Lemings Pak PL	49,95		Rage of Mages PL	69,95		Sport Car GT	59,00		Warcraft II Delux Edition	69,00
C&C Tiberian Sun	109,00		Extreme Biker	99,00		HERETIC 2	59,00		Listh-World Spiral PL	89,95		Railroad Tycoon 2 + misje	159,00		Star Rangers	49,00		Wargamer-Napoleon 1813	49,00
H C&C Tiberian: Sun-Firestorm	79,00		F-14 Fleet Defender	39,00	N	Heroes M&M 3:	39,00		Liberation Day	39,00		Railroad Tycoon Deluxe	39,00		Star Wars: Shadows of the Empire	99,00		Wargames	69,95
N C&C Worldwide Warfare	109,00		F-15 (Janes)	159,00		Armagedon's Blade PL	79,00		Liga Polska Manager'98	49,00	N	Raytman 2 PL	69,00		Star Wars:X-Wing Aliance	199,00	N	Warhammer 40000 Chaos Gate	
C&C+Cover Operations	79,00		F-16 Aggressor	155,00		Heroes Of Might & Magic	49,95	H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00	N	Redch for the Stars	159,00		Starcraft	99,95		+ Final Liberation	69,95
Caesar 2	69,95		F-16 Fighting Falcon	39,00		Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95		Lomax PL	49,00	N	Reah + A.D. 2044 PL	135,00	N	STCC PL	69,00		Warhammer 40000: Rites of War	159,00
Caesar 3	99,00		F-22 Lighting 3	129,00		Heroes Of Might & Magic 3 PL	129,00		Lords of Magic	69,95		Reah PL	99,95		Steel Panthers 3	69,00		Warlords 3:Darklords Rising	59,95
Capitalism +	39,00	N	F/A-18 - (Jane's)	159,00		Hidden & Dangerous	159,95		Lotfwale Commander	149,00		Recoil	59,00		STONE AXE PL	59,95		Warzone 2100	79,00
N Case Closed PL	69,00		F/A-18E Super Hornet	129,00		Hidden&Dangerous:			M 1 Tank	39,00		Red Baron 2	69,95		Strikepoint PL	39,95		Wheel Of Time	129,00
Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00		Falcon 3.0	39,00		Fight for Freedom	99,00		Mad Trax	49,95		Redline	59,00		SU-27 Commander's Edition	59,00		Worms	35,00
Championship Manager 2000 (99/00)	129,00		Fall Weiss 1939	39,00		Hind	35,00		MAGIC & MAYHEM	59,95		Redneck Rampage	59,95		Superbike 2000	119,00	H	Worms Armageddon PL	69,00
H Championship Manager 3 + liga PL	59,00		Faust PL	79,00		Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00		MDK PL	59,95		Requiem-Avenging Angel	79,00		Superbike World Championship	59,00		Wrecking Crew	49,00
Chessmaster 7000	169,00		Fields of Fire	39,00		Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00		Mig Alley	79,00	N	Return to Krondor	69,00	N	SWAT 3	159,00	N	Wehikuł czasu PL	79,00
Chessmaster 5500	69,00		Fields of Glory	35,00		Homeworld	159,00		Might & Magic VII PL	79,00		Revenant	159,00	N	Syndicate Wars+Dark Omen	59,00		Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
N Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00		FIFA '98	59,95		Hopkins FBI PL	69,00		Mortyr PL	59,00		Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00		SYNDYCATE WARS	59,00		X-Beyond the Frontier	59,95
H Civilization:Call to Power	79,95		FIFA 2000	99,00	N	Hugo PL	69,00		Myst	69,95		Rival Realms PL	59,95		Szachy 1998	59,00		X-File Unrestricted Acces	59,95
												Riven	69,95		Target PL	39,00		Zork-Grand Inquistor	49,95

Zupełnie Nowe!

tester, game designer, programista...). Można też mieszkać w zamku, w Las Vegas albo cofnąć się w lata 50-te...

• ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Nie wątpię, że tytuł tego newsa zelektryzował wszystkich fanów przygodówek. Dla nich cykl Monkey Island to jak Quake i Duke i Doom (naraz!) dla fanów FPP. A tu zapowiada się jego kontynuacja! I to w 3D. A jeśli nie kojarzysz tego tytułu, ale lubisz zwariowany humor, chore zagadki, pokręcone dialogi itd. - kupuj w ciemno. Nie będę zdradzał fabuły - do premiery pozostało maksymalnie pół roku (a może mniej), więc... trzeba czekać. (El Generalowi oczko błysło, jak zobaczył i news i obrazki, a jakżeż).

• HIRED GUNS

Psygnosis coś nie może się wziąć do kupy i stworzyć w końcu finalnej wersji tej gry (przypominam, że to remake gry z Amigi, w której dowodziliśmy drużyną najemników na obcej planecie; coś jakby Jagged Alliance skrzyżować z Incubation i podlać sosem RPG). Ale ponoć na targach E3 (gdy to piszę, targi są w toku...) ma być pokazana jakaś bardzo już zaawansowana wersja beta.

• INFILTRATOR

Infiltrator: Shadow Wars to opowieść o szpiegu, osadzona w bliskiej, ale zabrącającej cyberpunkiem przyszłości. Powiedzmy, coś jakby Thiefa skrzyżować z System Shock 2? Prowadzony przez nas szpieg będzie dysponował 150 (!) różnymi umiejętnościami, wieloma odmianami broni etc. Autorem gry jest nowy producent: Orbital Frog Productions. Autorzy - czego nie kryją - troszkę inspirowali się Jamesem Bondem. Tyle wiemy - ale gierka była prezentowana na E3, więc na pewno do tematu jeszcze powrócimy - bo chyba warto?

• TANK PLATOON

Nooo, panowie czołgiści - do dzieła. W tej grze macie do wyboru 4 czołgi: M1A2 Abrams; Challenger II; Leopard 2A5; T-80 UM2 (co nie oznacza, że nie można się przesiąść do np. transporterów opance-

• Electronic Arts • Electronic Arts • Electronic Arts •

American McGee's Alice™

Zapowiada nam się na jesień znakomita, lecz skierowana do wąskiego grona odbiorcy gra action/adventure. Dlaczego nie każdy będzie mógł w nią zagrać? Ponieważ fabuła American McGee's Alice jest ostro pokręcona i taki też klimat ma oferować sama gra. Wątpię, aby taki klimat odpowiadał ogółowi graczy. Ale do rzeczy. Fabuła jest dość swobodną interpretacją klasycznej powieści Lewis Caroll pod tytułem "Alicja w Krainie Czarów". Gracz wciela się w postać Alicji, której celem jest uwolnić Krainę Czarów spod rządów stukniętej Królowej Serc (w oryginale brzmi to lepiej, Queen Of Hearts). Oznacza to ni mniej, ni więcej tylko piętnaście dużych poziomów i ponad trzydzieści postaci spotkanych po drodze. Poziomy oczywiście bazują na znanej z powieści Krainie Czarów. Programiści starają się stworzyć świat pełen drobnych szczegółów i tajemniczości. Mają trochę ułatwione zadanie, bowiem na potrzeby American Mc'Gee's Alice został zakupiony engine Quake]I[Arena. To z pewnością sprawi, iż gra zostanie obdarzona wyśmienitą grafiką. Przygody Alicji będą ukazywane z perspektywy trzeciej osoby. Sama Alicja dysponuje całkiem dużym zasobem

zdolności ruchowych. Może wspinać się po drabinach, chodzić po murach, skakać nad przepaściami etc. Przewodnikiem i zarazem towarzyszem po Krainie Czarów jest enigmatyczny kot Cheshire. Ze wszystkimi napotkanymi postaciami można porozmawiać. Arsenał, którym dysponuje Alicja jest przynajmniej intrygujący. Nazwy tych broni nic nam praktycznie nie mówią, ale działają na zmysły w sposób... hmmm... zachęcający? Rzucę kilkoma nazwami: The Jack's O'Death, Demon Dice, Jack (In The Box) Bomb, Jabberwocky Eye Staff oraz Ice Wand. To będą bronie specjalne, natomiast podstawową bronią Alicji są... karty do gry! Może nimi posługiwać się na kilka sposobów, to jest rzucać, ciąć itd. Nie próżnują także faceci od dźwięku i American McGee's Alice ma zostać opatrzona doskonała muzyką oraz efektami dźwiękowymi. Coś mi się wydaje, że o tej grze będzie po premierze bardzo głośno... □

Eld

Clive Barker's Undying

Jest rok 1920. Irlandia. Nazywasz się Magnus i właśnie przybyłeś do posiadłości swojego znajomego Jeremiaha. Dzieją się tam bardzo dziwne i zarazem mroczne rzeczy. Czterech braci Jeremiaha zginęło, a każdy, który zmarł, powraca z zaświatów, aby zabić następnego i wypełnić tym samym klątwę zmarłego króla. Twoim zadaniem jest nie dopuścić do śmierci Jeremiaha i rozwikłać zagadkę klątwy. Aby tego dokonać, musisz wykonać pięć questów, zanim dotrzesz do szczęśliwego (sic!) zakończenia tego horroru. W każdym z questów Magnus spotka się oko w oko z jednym z braci Jeremiaha oraz gromadami potworów. Na koniec Magnus musi się zmierzyć z szefem całego zamieszania, czyli niejakim Kiesinger. Ta intrygująca fabuła została wymyślona przez brytyjskiego pisarza i ilustratora Clive'a Barkera. Ma on na swoim koncie osiem nowel oraz udział (jako scenarzysta, aktor lub producent) w piętnastu filmach. Wszystkie one były horrorami, więc chyba nie powinno nikogo dziwić, iż Undying również reprezentuje ten gatunek. Tyle że na ekranie komputera. Pora na kilka informacji tyczących się samej gry. A więc w grze możemy korzystać z magii. Do dyspozycji gracz ma szesnaście czarów, w tym osiem defensywnych i tyle samo ofensywnych. Magnus walczy również przy pomocy bardziej tradycyjnych broni (których jest razem osiem), jak shotgun, dynamit, koktajle Mołotowa, Tibetan War Cannon (cokolwiek to jest) i Scythe Of Brennus. Wszystko to, aby unicestwić ponad dwadzieścia (nie licząc bossów) potworów. Ich nazwy to dla mnie czarna magia, ale z kronikarskiego obowiązku przytoczę je: Di'nen, Howlers, Celestial Chanters, Hounds Of Ghelziabahr, Sleads i Monto'Shonoi. Electronic Arts postarała się także o stworzenie jak najlepszej grafiki. W tym celu zakupiła engine Unreal i poddała go drobnym innowacjom. Graficznie nie powinniśmy mieć zatem do Undying najmniejszych zastrzeżeń. Równie ciekawie zapowiada się sfera dźwiękowa, która jest zainspirowana muzyką celtycką. Nic tylko pozostaje nam cierpliwie wyczekiwać jesieni, kiedy to Undying pojawi się w sklepach. □

Eld

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

SUPERPROMOCJA
TYLKO W LIPCU

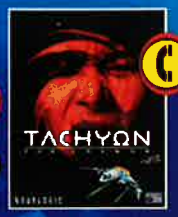
Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

POLECAMY

POLECAMY



W naszej ofercie ponadto:

Aliens vs Predator-Gam. Edition	tel.	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Rollercoaster Tycoon pl	69
Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Hugo Tropikalna Wyspa pl	79	Rollercoaster Tycoon misje pl	45
Blade Runner	65	Lemingi: Rewolucja pl	99	Skout pl	69
Championship Manager 2000	125	Liga Polska Manager 2000 pl	99	Shadow Watch	159
Demise pl	99	Lego Rock Raiders	99	Simcity 3000 + Populus pl	109
Dune 2000	65	Lucky Luck -Twoje Komiksy pl	45	Smurfy - Twoje Komiksy pl	45
Dun. Keeper pl + Mag. Carpet	65	Magix Music Maker Junior pl	69	Star Wars: Force Commander	189
Earth 2150 pl	89	Megarace 2	45	Star Wars: Shadow of the Empire	119
Faust pl	79	Might & Magic 7 pl	79	Starcraft	99
Fifa 2000	99	NBA Live 99	65	Theme Park + Theme Hospital	65
Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	Odorek i Boberek pl	79	Theocracy pl	99
Flying Heroes	159	Pizza Syndicate pl	69	Thief 2	149
Freespace 2 pl	79	Railroad Tycoon 2	45	Tom & Jerry - Twoje Komiksy pl	45
Garfield - Twoje Komiksy pl	45	Redneck Rampage	45	Tzar pl	69
Ground Control	159	Rezerwowe Psy pl	59	Warh. Dark Omen+Synd. Wars	65
Half-Life Generation	159	Rollecage Stage 2	159	X-Com Apocalypse	45

PC SPEED DRIVE

319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

rzonych itd.). W grze pojawi się zaś 115 odmian pojazdów. No i urok dowodzenia pancernym plutonem w realiach III wojny światowej (że w 3D to nawet mówić nie trzeba). Co więcej w trybie online

• EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS

na na kilka sposobów, niekoniecznie brutalną siłą... Możliwy będzie tryb multiplayer - dla 8 graczy naraz. Premiera: koniec roku 2000 □

Smuggler

do zabawy będzie można zaprosić fanów Gunshipa (symulacja helikoptera, żeby udzielali nam wsparcia z powietrza). Premiera we wrześniu tego roku... Tak brzmiała pierwotna zapowiedź tej gry!
A tu - guzik. Gry nie będzie (na 100%). Czemu? Uwaga - gra jest ZA REALISTYCZNA. Tj. bossowie uznali, że jest za trudna jak na typowego gracza, więc mało kto ją będzie kupował. I posłali ją w piach. Faaajnie... :(

FATE of the DRAGON

Gra jest RTSem, osadzonym w początkach naszej epoki, w Chinach. Bazuje na słynnym chińskim eposie Romance of the Three Kingdoms. [Dla Chińczyków jest to skrzyżowanie Trylogii z Panem Tadeuszem :)]. Opowiada o wojnach pomiędzy dawnymi królestwami, w efekcie których powstały współczesne Chiny. Gierka łączy elementy RTS, RPG i gry ekonomicznej [rozbudowane wątki handlu, dyplomacji, eksploracji otoczenia]. Zwyciężyć można

ale do C2 jeszcze powrócimy, może nawet za miesiąc... Zatem: będzie więcej akcji i więcej realizmu. Gra będzie miała całkowicie nowy engine, oferujący m.in. rozdzielczość do 1024x768. Komandosi będą mieli dodatkowe umiejętności. Pojawią się nowe postacie [specjalizacje] - m.in. złodziej... oraz... pies :). Serio. Członkowie drużyny będą mogli wymieniać się ekwipunkiem. Ponadto będzie można zagrać - w trybie cooperative w multiplay - w każdą z dostępnych w grze misji solowych. No i lepsza grafika, więcej sprzętu, lepsza AI itp. itd. Premiera: 4 kwartał tego roku. □

Smuggler

• ARMADA POWRACA

Pisaliśmy o poważnych problemach twórców gry Fading Suns: Noble Armada. Ale to już poza nimi. Znaleźli nowego wydawcę i dystrybutora (Ripcord Games). Dzięki temu gra pojawi się jeszcze przed końcem wakacji.

• NOWOŚCI RED STORM

Red Storm zapowiada kilka nowości: Bang! Gunship Elite; Covert Operations Essentials; Freedom: First Resistance. Pierwsza to "space action game" w 3D; 19 misji do przejścia. Premiera jesienią Rainbow Six: Covert Operations Essentials - hm, ponoć to nie tyle gra co gra + przewodnik po misjach, ekwipunku etc. jednostek specjalnych? W każdym razie też ujrzymy ją jesienią. Ostatnia gierka to gra akcji w TPP, bazująca na powieściach Anne McCaffrey

No i stało się to, co i tak było wiadome. Sequel Commandosów jest już prawie gotów. Dziś, jako że mam na to mało miejsca, ograniczę się do suchych faktów -

EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS

Jak myślicie - co robią twórcy Tomb Raidera, gdy nie mogą już patrzeć na Larę? Ano - inną grę. Tę grę. Grę, będącą miksem gry akcji i przygodówki w 3D. Gracz - w solo play - prowadzi 4-osobową drużynę [widok FPP/TPP - wedle woli]. W trybie multi 4 graczy tworzy tęże drużynę. Tak czy inaczej jest to oddział UPA (Urban Protection Agency) - hem, mnie się skrót kojarzy jakoś inaczej... Sprawa wygląda bowiem tak, że akcja osadzona jest w przyszłości, gdy ludzkość zamieszkuje megamiasta. U góry raj, elita, itd. - a na samym dole szumowiny, kryminaliści, getto, slumsy i ogólna bieda. Drużyna UPA została wysłana, by wyjaśnić zagadkowy problem sabotażu z jednej z fabryk żywności. Gdzieś wcięło jej pracowników. Naturalnie nietrudno się domyśleć, że załoga nie zniknęła ot tak sobie... Gra ma wykorzystywać najnowsze osiągnięcia techniki [szczególnie mapowania, teksturowanie postaci, animacji tychże etc]. W sumie oczekujcie naprawdę silnych wrażeń, gdyż ten świat kryje wiele ponurych tajemnic... PE powinien pojawić się w okolicach jesieni. □

Smuggler

LEGACY of KAIN SOUL REAVER II

Tu również ograniczę się tylko do stwierdzenia, że gra powstaje [premiera jeszcze w tym roku] i będzie efektowniejsza wizualnie od poprzednika. Ponownie wcielamy się w Raziela, nadal będziemy polować na wampiry [i vice versa], zwalczając je za pomocą najdziwniejszych broni i zaklęć. Zwróćcie uwagę na morfing postaci, jak też przenikanie pomiędzy planem astralnym i realnym światem [cokolwiek by to miało znaczyć]. Pojawią się nowi wrogowie [łącznie z demonami z innego wymiaru i łowcami wampirów]. A cut-scenki mają powalać. Do tego fabuła ma być mroczna, gotycka i bardzo nastrojowa... □

Smuggler

Zupełnie Nowe!

Trylogii Freedom! - to nazwisko mówi coś tym, którzy lubią powieści fantasy, prawda? Premiera pod koniec roku.

• STAR TREK I UNREAL

Simon & Schuster Interactive ogłosił, iż premiera gry Deep Space Nine: The Fallen, nastąpi we wrześniu. Gierka powstała na engine Unreal Tournament, ale będzie grą akcji skrzyżowaną z przygodówką i licho wie czym jeszcze. W grze pojawią się żywi aktorzy z Deep Space Nine. Do użycia będzie 10 nowych odmian broni [naturalnie większość będzie miała różne tryby ognia]. Pojawi się też sporo nowych ras Obcych.

• STAR TREK: AWAY TEAM

I jeszcze raz Star Trek. Tym razem mieszanka strategii i gry akcji. Wcielamy się w rolę dowódcy elitarnego oddziału, składającego się z 22 specjalistów [nie tylko od zabijania]. Wiecie - żołnierz wystrzela, lekarz wyleczy, haker się włamie do systemów komputerowych itd. W sumie gra zapowiada się ciekawie - coś jak Commandosi? Premiera w 2001.

• OTCHŁAŃ

Dobre wieści dla fanów gry Otchłań, której demo było zamieszczone na grudniowym CD-Action. Przesunięcie daty premiery było spowodowane gwałtownym rozbudowywaniem świata, tudzież dopisywaniem questów i innych atrakcji. Dobre w tym jest to, że twórcy mają zamiar zamieścić pełną wersję na CD-Action, najprawdopodobniej w numerze sierpniowym. Więcej info - http://hektor.umcs.lublin.pl/~gmn/index.html.

Zupełnie Nowe!

• DWOJE DZIECI PROMETEUSZA

Promethean Designs wkrótce (choć to względne pojęcie) zaprezentuje 2 nowe gry: Speed Demons 2 i Born-A-Fighter. Pierwsza pojawi się pod koniec roku i będzie dynamiczną ścigałką samochodową (plus sporo akcji). Druga gierka to przeznaczona dla hardcoreowców gra akcji (tu: bijatyka!). Przypomnijmy, że ta sama firma robi jeszcze coś thiefo-podobnego, zatytułowanego Picassio (wspominaliśmy o niej w newsach gdzieś wczesną wiosną).

• I-WAR 2

Sequel Indepedence War z Infogrames noszący podtytuł The Edge of Chaos, umożliwi nam zwiedzenie 16 gwiezdnych systemów, handel, walki, rozbudowę statku, menegement itp., itd. Premiera gdzieś pod koniec roku albo na początku 2001.

• STARSKY I HUTCH

W połowie lat 70 leciał sobie w telewizji dość średni serial policyjny, którego jedyną atrakcją było to, że jeden z bohaterów nosił polskie nazwisko (a czy ktoś pamięta może niejakiego Banaczka i jego słynne "jest takie staropolskie przysłowie..."). Nie wiem czemu ale Empire Interactive zamierza przenieść ich przygody na ekrany monitorów - i to już w przyszłym roku.

• MAX PAYNE

A to obrazek prosto z E3. Jeszcze jeden dowód, że Max Payne wkrótce narobi sporo huku w świątku gier FPP...

• EVIL TWIN

Evil Twin: Cyprien's Chronicles to pełna nazwa RTSa w 3D, zmajstrowanego przez Ubi Soft. Gracz wcieli się w rolę 10-letniego sieroty, który został przeniesiony w

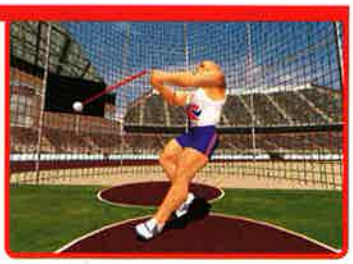
EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS • EIDOS •

STAR TOPIA

Właściwie trudno zdefiniować tę grę, gdyż ma w sobie troszkę RTSa, troszkę czegoś w stylu SimCity, a i nieco akcji też nie braknie... W każdym razie dzieje się w gęsto zamieszkałym kosmosie, gdzie aż roi się od stacji kosmicznych, krążowników, sztucznych planet itd. A my mamy tym wszystkim zarządzać... W stosunku do przeciwników możemy podejmować działania militarne jak i ekonomiczne [a i dyplomacja nie zaszkodzi]. W grze występuje 9 zróżnicowanych [także umiejętnościami] ras. Autorzy obiecują sporo atrakcji, w tym także mocno zakręcone scenariusze, które nigdy nie toczą się w ten sam sposób; uwzględnione mają być nawet wzajemne sympatie i antypatie pomiędzy członkami ras, istnieje czarny rynek, można intrygować, sabotować, wynajmować zabójców itd. 40 struktur, efektowne wrażenia wizualne [dzięki specjalnemu engine], możliwy multiplayer... Myślę, że to może być jeden z "choinkowych" hitów [jako, że gra ukaże się zimą]. □

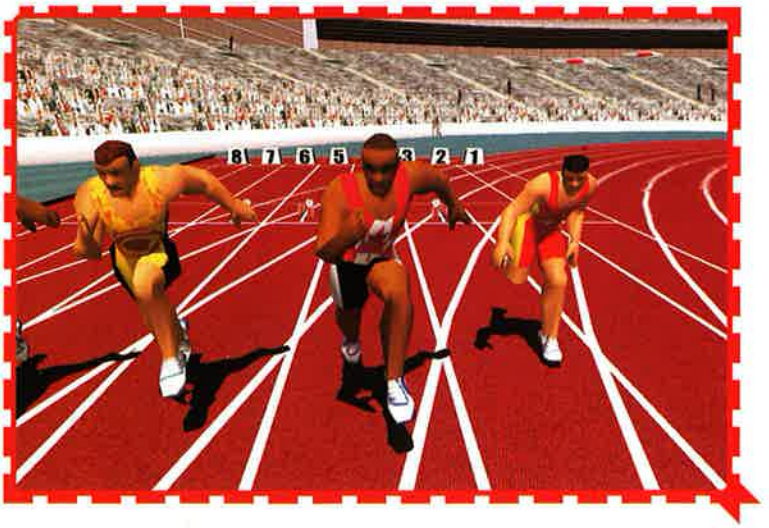
Smuggler

Sydney 2000 ™©



Gra nosi podtytuł: "The official video game of the Olympic Summer Games', co chyba wyjaśnia wszelkie wątpliwości, dotyczące tytułu. "Olimpijskie" gry sportowe były ostatnio w mocnym odwrocie, zatem S2K zapewne ucieszy wyposzczonych fanów łamania joyów, klawiatur i padów :). Dodam też, że EIDOS obiecuje, iż przez następne 6 lat (!) będzie regularnie dostarczał nam gier tego typu - a to dzięki umowie z International Sports Multimedia (ISM) i International Olympic Committee (IOC). Jak już sami widzicie, wszystko chodzi w 3D, a jakość postaci jest naprawdę dobra [zaś motion-capture ma być jeszcze lepsze]. W grze będzie sporo dyscyplin: sprint na 100 m, 110 m przez płotki, rzut młotem, oszczepem, trójskok, pływanie na 100 m stylem dowolnym, wyścigi kolarskie, strzelanie do rzutków, podnoszenie ciężarów, skoki do wody i slalom... kajaków. [A gdzie jakieś sporty walki? Boks, judo?]. Zagramy w kilku trybach: olimpic, arcade, coaching. W pierwszym wystawiamy drużynę, w drugim gramy w co chcemy i jak chcemy, w trzecim jesteśmy trenerem i managerem, a nie sportowcem. BTW: będą tam przedstawiciel 32 krajów [ciekawe, czy Polska się załapie?]. Wszystko będzie komentowane głosami zawodowych speakerów sportowych. Naturalnie będzie też multiplay. Teraz trzeba czekać do jesieni... □

Smuggler



Zupełnie Nowe!

• SCI • SCI • SCI • SCI • SCI • SCI • SCI • SCI • SCI • SCI •

Ilość graczy: 1-8
Data premiery: czerwiec 2000

Jeśli w tytule gry pada słowo Carmageddon, to trzeba coś jeszcze tłumaczyć? Jeśli nawet, to niewiele... Na pewno nie jest to gra dla dzieci - to pewne. Jej akcja osadzona jest w pełnym przemocy świecie XXI wieku. Niektórzy, mając po dziurki w nosie przestępstw, tworzą miasta - enklawy; miasta - raje na ziemi [zwane "subatesʺ], w których jest kupa policji, agencji ochrony etc. oraz "sami swoi". Natomiast to, co się dzieje poza tymi enklawami... sami rozumiecie... niewesoło. A nawet dużo gorzej :). Mieszkańcy "subatosów" chcą zrealizować szatański plan - za pomocą kilku [set?] bomb atomowych wykończyć wszystkich poza sobą. I prawie się im udaje, bo choć zginęły miliony, to resztka ocalałych nie pała nadmierną miłością do sprawców rzezi. A nawet planuje srogi rewanż...

Gierka będzie chodzić w rozdzielczościach od 320x200 do... 2148x1768 w 16-24-32 bitowych paletach kolorów. I wbrew pozorom nie wymaga kosmicznego sprzętu - wystarczy P200 MMX + 32 MB [no, wskazany akcelerator...]. Choć naturalnie pełnię swych możliwości pokazuje na nieco lepszym kompie [a engine ponoć ma zawierać sporo ciekawych efektów wizualnych]. Grać będzie można w 3 trybach: free play [25 wyścigów w 9 lokacjach], kampania [ponad 30 wyścigów, tryb kariery itd] - no i multiplayer w 5 odmianach [naturalnie z deathmatchem na czele!]. Ręczna bądź automatyczna skrzynia biegów, rozbudowana opcja "mieszania" w swoim wozie, ponoć niezła AI wroga... No i to, co lubicie w Carmageddonie - sami wiecie co. TEGO nie braknie ;) □

Ugly Joe

Data premiery: 4 kwartał 2001

W 1969 roku komedia The Italian Job biła rekordy frekwencji i stała się filmem kultowym. [Zabijcie - ale JA pierwszy raz słyszę o takim filmie!]. Występowali w nim Michael Caine, Noel Coward i... Benny Hill. Fabuła opowiada o przygodach niejakiego Charlie Crokera, który po wyjściu z więzienia kradnie mafii 4 mln. $ - a potem stara się uciec panom z Rodziny i policji. A ucieka z Turynu do Londynu. I właśnie ta ucieczka będzie podstawą gry komputerowej. Będzie to gierka z gatunku "action driving" - czyli po prostu zręcznościowa samochodówka, ze sporą dawką humoru.

Gra rozgrywa się w 4 lokacjach: Anglia, Turyn, Alpy... i - hm - czwartej nie podano :). TIJ oferuje 5 trybów gry, możliwość jeżdżenia 13 modelami wozów z lat 60 [mają być bardzo starannie odtworzone wnętrza i charakterystyki danych pojazdów]. Autorzy nie chcą za bardzo zdradzać szczegółów - gra jest bowiem jeszcze we wczesnej fazie produkcji i niemal wszystko może się zmienić... □

Ugly Joe

Rodzaj: action-strategy
Premiera: koniec 2001

Jeszcze jedna gra akcji bazująca na popularnym w swoim czasie - połowie lat 60-tych - serialu s.f. Rozgrywał się "za sto lat", czyli w okolicach 2065 i opowiadał o przygodach - nie wiem jak to nazwać - samozwańczego oddziału ratunkowo-odwetowego? W każdym razie, co odcinek albo ratowało się ludzkość, albo choć powstrzymywało szaleńców, pacyfikowało gangi itd. Powstało tego coś ponad 30 odcinków. I tyleż będzie misji, rozgrywanych w 9 różnych lokacjach świata [co nie oznacza TYLKO powierzchni naszego globu, ale i głębiny oceanów oraz kosmos]. W każdej z misji należy - a jakże - uratować świat. W tym celu będzie można posługiwać się m.in. ponad 20 różnymi pojazdami. Ale pamiętajcie, że nie jest to TYLKO gra akcji. Tej nie braknie - ale wcześniej trzeba będzie skompletować ekwipunek, dobrać ludzi, zaplanować akcję itd., itp. Powiedzmy, że jeśli skrzyżujemy Commandosów z Carmageddonem, zaprawimy półprodukt szczyptą Bonda - to uzyskamy grę w klimatach Thunderbirds. Ale niestety... na premierę przyjdzie nam jednak jeszcze sporo poczekać... □

Ugly Joe

• ARMY OF TENNESSEE

Jeśli komuś ciągle mało turowych strategii w realiach amerykańskiej wojny secesyjnej, to powinien zacząć rozglądać się za powyższym tytułem. Lada dzień wypuści go na rynek firma Matrix Games.

• X-COM ALLIANCE

Rzadko się zdarza, by redakcyjni fani gier strategicznych i zwolennicy FPP, w równym napięciu wyczekiwali na tę samą gierkę. No ale jeśli ma to być FPP na motywach kultowej serii X-Com, to wszystko staje się jasne... Gra robi się już długo (stanowczo za długo), ale pogłoski na sieci mówią, że już niedługo dorwiemy ją w swe rączki. I w końcu będzie można zacząć tępić Sektoidy, ech!

• FORTECA SOF

Fanom FPP, lubiącym multiplay, nie trzeba tłumaczyć, co oznacza zwrot "Team Fortess". Autorzy tego moda postanowili skonwertować go tak, by dało radę grać weń także w grze Soldier of Fortune. Jesteśmy za :).

• NASCAR RACING 4

Sierra Studios anonsuje NASCAR Racing 4 na listopad tego roku. NR4 oferuje graczom kierowców i teamy prosto z 2000 Winston Cup oraz Busch Series, Grand National Division. Zmieniono - całkowicie - engine i interface (szczególnie będzie to widać w menu konfiguracji), poprawiono realizm jazdy i AI kompa. Gierka wymaga dopalacza pracującego w 32-bitowej palecie kolorów.

Zupełnie Nowe!

• LATAJĄCY CZOLG

Parę miesięcy temu wspominaliśmy w newsach, iż powstaje symulacja Ila-2 - najsłynniejszego samolotu szturmowego w czasach II wojny światowej. Za gierkę wzięli się Rosjanie, a szef Maddox Games, swoją drogą absolwent Akademii Lotniczej w Moskwie, jest pełen optymizmu. Imimo iż nie zna ani daty premiery, ani ewentualnego dystrybutora!

Gra ma łączyć ultrarealistyczny model lotu i uszkodzeń z ultrakrwawą rzezią, okonywaną z minimalnego pułapu przez opancerzone lliuszyny...

• SACRED AMULET

Coś dla fanów przygodówek. Wyobraźcie sobie taką sytuację: idziecie na polowanie, jesteście świadkiem morderstwa, ofiara resztką sił przekazuje Wam magiczny artefakt i informacje, które mogą zmienić bieg historii Twego świata. Tyle że nikt nie chce Cię słuchać - bo kto słucha mordercy? ITak, tak - zostałeś wrobiony!. Prywatnie nie uważam fabuły za nadmiernie oryginalną - ale może dalej będzie lepiej? W każdym razie: grę Sacred Amulet wyda niedługo firma Dreamcatcher.

• RED ALERT 2

Tiberian Sun - Tiberian Sunem, a Red Alert 2 to swoją drogą - mruknęli zapewne panowie w Westwood i wzięli się za majstrowanie Command & Conquer Red Alert 2. Wiadomo tylko tyle, że nadal będzie to RTS, w którym alianci zmierzą się z Rosjanami na ziemi, morzu i w powietrzu. Screeny nie zapowiadają wszelako nadmiernych rewelacji...

• EARTH 2160?

TopWare pracuje nad trzecią częścią cyklu Earth 21... (nie jest znany oficjalny tytuł). Z nieoficjalnych przecieków wiemy, że - podobno - ma to być w klimatach Homeworld. Ale na potwierdzenie tych plotek trzeba czekać do końca przyszłego roku...

• THQ • THQ • THQ • THQ • THQ • THQ • THQ • THQ • THQ •

Cykl Evil Dead - szczególnie zaś ostatnia, autoparodystyczna część - to jeden z moich ulubionych horrorów. A teraz jeszcze mają go przerobić na gierkę z gatunku "oby przeżyć" :). Weź swoją piłę łańcuchową, otwórz swój Necronomicon i... do dzieła, szeryfie! Wcielamy się naturalnie w Asha [głosu udzieli mu Bruce Campbell, czyli oryginalny Ash z wersji filmowej - gites!]. Gra ma być połączeniem klasycznego, krwawego horroru typu "gore", przygodówki i... dowcipów rodem z szalonych snów ludzi z Monty Pythona. [Kto widział Armię Ciemności, ten wie o co chodzi :) - ubaw po pachy]. Zresztą "hail to the king" dla fanów Pytonów brzmi mocno znajomo, czyż nie? Zatem: hail to the king, baby! :)

Czeka na Was 20 rodzajów wrogów, stosy broni [piła rulez!], grafa w 24-bitowej palecie, mnóstwo cut-scenek, możliwość symultanicznych ataków itd. itp.

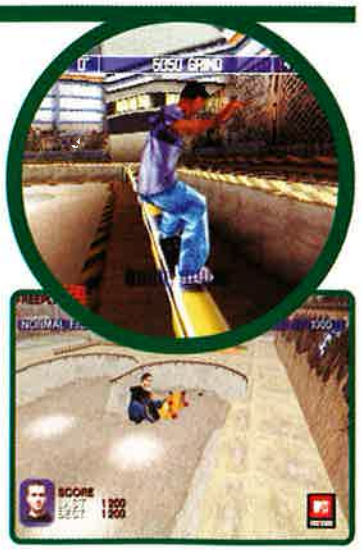
Premiera: koniec roku 2000. Wymagania: P2-200, Win 95/98, 32Mb RAM, akcelerator. □

Ugly Joe

Summoner™

O tym RPG pisaliśmy już - obszernie - czas jakiś temu. Dlatego teraz ograniczę się tylko do przypomnienia podstawowych faktów. Akcja osadzona jest w świecie fantasy. Premiera - przełom 2000/2001. Dla 1-4 graczy. Całość w 3D w TPP. Dynamiczna kamera, nielinearna fabuła, przebogaty świat gry, niesamowite cut-scenki, ogromny wybór broni, czarów itp. Możliwość kontrolowania 5-osobowej drużyny. Szykuje się nam naprawdę dobra gra!!! Niestety, nie mam żadnych danych o premierze czy wymaganiach. □

Ugly Joe



Gierka akcji - wiadomo o czym, z gościnnym udziałem m.in. Andy'ego Macdonalda oraz wielu sław tego sportu: Colin McKay, Danny Way, Rick Howard, Brian Howard, Josh Kalis, Rob Dyrdek, Stevie Williams, Alan Petersen, Keith Hufnagel, Jen O'Brien - czy te nazwiska coś Wam mówią [mnie nic, bo skaterem nie jestem]. Każdy z nich ma być realistycznie odwzorowany [łącznie ze stylem jazdy, ulubionymi technikami, ciuchami i słuchaną przez nich muzyką]. W sumie ma być 20 zawodników do wyboru, 20 lokacji i dosłownie tysiące rozmaitych "combosów" do zaliczenia. Szczególnie w trybie Free Skate Mode - jedyne, co Was będzie ograniczać w wymyślaniu różnych ewolucji - to własna wyobraźnia i wytrzymałość klawiatury. A są jeszcze: Battle, Tag, Time-Trial, Lifestyle i Stunt mode! [W sumie 9 odmian]. Do tego zróżnicowane lokacje [szkoła, park, ulice itd.]. A muzyka? Tu ograniczę się do suchych faktów: The Deftones, System of a Down, Cypress Hill, Pennywise, Snapcase, Goldfinger, No Use for a Name, Kottonmouth Kings, Flash Point, Pilfers. No, no... Premiera pod koniec roku. Wymagania: P2-233, 32 MB, akcelerator 16 MB. PS Sorki za jakość screenów - lepszych, póki co, nie znalazłem. □

Ugly Joe

EURO 2000 Official Licensed Product

EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

CARLING OPTA

sportsinteractive

Euro 2000 to piłka nożna dla prawdziwych fanów. Ta gra, kontynuacja legendarnej FIFA, została specjalnie wydana na Mistrzostwa Europy Euro2000. Tu każdy prawdziwy kibic i gracz znajdzie wszystkie zespoły i piłkarzy biorących udział w rozgrywkach. Dołącz do tej fascynującej, piłkarskiej przygody. Poprowadź do zwycięstwa swoją drużynę!

Championship Manager 3 to niesamowity menadżer piłkarski dla tych, którzy przekładają taktykę i strategię nad prostym kopaniem piłki. Przejmij opiekę nad dowolnym klubem z 15 największych krajowych lig piłkarskich i poprowadź na wyżyny światowej sławy. W specjalnej edycji gry znajduje się dodatkowy kompakt z polską ligą.

UEFA EURO 2000

Championship MANAGER 3™

WYGRAŁEŚ!!!

BO GRASZ W CO CHCESZ

ELECTRONIC ARTS™

EIDOS INTERACTIVE

Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA SPORTS i logo EA SPORTS są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™ Inc.. © Emblemat The EURO 2000™, oficjalna maskotka i Puchar Mistrzostw Europy UEFA European Football Championship™ są objęte prawem autorskim i są znakami towarowymi UEFA. Wyprodukowane na licencji przez Electronic Arts Inc. Pozostałe nazwy, imiona i wyobrażenia, podobnie jak nazwy drużyn, ich symbole, nazwy stadionów i barwy drużyn są majątkiem ich prawnych właścicieli. Wszystkie logo i nazwy UEFA są zarejestrowanymi znakami towarowymi UEFA (Union of European Football Associations). Reprodukowanie tych znaków towarowych bez sprzedniej pisemnej zgody UEFA jest zabronione. Wszystkie prawa zastrzeżone. Championship Manager ™3. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Sports Interactive Limited. © wydane przez Eidos Interactive Limited 1998/99. Wszystkie prawa zastrzeżone. IM Group oraz logo IM Group, Mirage, Mirage Media s.c., logo i nazwa, IPS Computer Group nazwa i logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o. IM Group Sp. z o.o. powstała na bazie połączenia firm IPS Computer Group Sp. z o.o. i Mirage Media s.c., w konsekwencji czego jest aktualnym wydawcą gier dystrybuowanych dotychczas przez IPS CG i Mirage Media s.c.

IM GROUP IPS COMPUTER GROUP MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68, Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

PC CD

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
www.market.pl

Zupełnie Nowe!

• BATTLE REALMS

Ten RTS prosto z Crave Entertainment, stworzony przy współudziale autorów C&C, może okazać się czarnym koniem w kategorii strategii w czasie rzeczywistym. Naturalnie będzie w 3D (zdaje się, że ostatnio to standard dla RTS - nie wiem czy do końca jestem przekonany do tego trendu). Ale osadzony jest w świecie fantasy (wyraźnie inspirowanym Japonią - jej kulturą i tradycją wojskowością). I ponoć z RTSa zachował tyle, że akcja dzieje się w czasie rzeczywistym, a poza tym to bliżej mu do epickiego RPGa skrzyżowanego z porządną strategią. Szczególnie powinien Was zadziwić sposób, w jaki wydobywa się surowce i zdobywa kasę (ale tu autorzy nie chcą zdradzić - póki co - żadnych szczegółów). W czasie walki uwzględniać się będzie m.in. ukształtowanie terenu (nie tylko pionowe - ale np. na bagnistym podłożu szarża ciężkiej kawalerii będzie znacznie mniej efektywne niż na łące). Premiera - 3 kwartał... 2001. Hm. Więcej: www.battlerealms.com.

• KUP PAN ENGINE!

Rage podpisało umowę z Epic Games. Na jej mocy Rage będzie mogło nie tylko korzystać z engine Unreala w swoich grach, ale nawet posiadać prawa do jego dalszej dystrybucji w obrębie Europy (co należy rozumieć: masz chęć zakupić engine Unreala do swej gierki - dzwoń do Rage!).

• UBYTEK W ID

John Cash, mocno zaangażowany w tworzenie wszystkich części Quake, podziękował Id Software i przeniósł się do Blizzarda.

• RENO AIR RACING

Posiadająca licencję National Air Race Association, gra Reno Air Racing (Mattel Interactive) łączy cywilną symulację lotu z... wyścigami samolotów. Do wyboru wiele typów autentycznie istniejących maszyn i wiele trybów gry.

• Activision • Activision • Activision • Activision • Activision

Return To Castle Wolfstein

Na tę grę czekają fani FPP na całym świecie z taką samą nadzieją i niecierpliwością, jak na sequele Kwaka czy Unreala. Return To Castle Wolfstein jest przecież nowym wcieleniem ojca wszelkiej maści shooterów! Fakt, od premiery Wolfsteina minęły wieki (to był 1991 rok, jeśli się nie mylę) i dzisiaj grają w niego tylko zapaleńcy (ale jednak grają!), lecz w końcu wszyscy maniacy, którzy nie tracili nadziei na ujrzenie sequelu tej wspaniałej gry, zostaną nagrodzeni. Return To Castle Wolfstein to doprawdy powrót w wielkim stylu. Gracz wcieli się w postać amerykańskiego agenta Williama J. "B.J." Blazkowicza. Wyznaczonym mu zadaniem jest powstrzymanie Himmlera, który dzięki okultystycznym praktykom oraz genetycznym eksperymentom ma zamiar stworzyć z umarłych niepokonaną armię. Czy Blazkowicz znowu skopie faszystom tyłki?

Aby się o tym przekonać, musimy uzbroić się w cierpliwość i poczekać do premiery Return To Castle Wolfstein. Nie tylko sentyment do tego tytułu ma zapewnić grze sukces, ale przede wszystkim znakomita grafika, stworzona w oparciu o engine Quake][Arena. Czy muszę coś jeszcze dodawać? □

ELD

Dark Reign 2

Drugą, silną pozycją w katalogu Activision będzie z pewnością kontynuacja Dark Reign. Umiejscowiony w przyszłości RTS jest tworzony na całkowicie nowym "silniku" 3D. Zapewni on grze pełen trójwymiar oraz nieczęsto spotykane w riltajmach efekty specjalne. Będzie również wykorzystywał nową technologię Intela MRM (multi-resolution mesh), wyciskającą z naszych maszynek wszystkie możliwości. Poza tym, Dark Reign 2 to kilka nowych bajerów (ciekawe jakich konkretnie?), dowolny kąt ustawienia kamery,

bitwy na lądzie, w powietrzu i na morzu, misje rozgrywane zarówno w dzień, jak i w nocy, zmienne warunki pogodowe, rozbudowany tryb multiplayer (team play, alliances, cooperative play) i edytor oraz ciekawą fabułę. □

ELD

Call To Power 2

Jako trzeci z serii wielkich sequeli jest zapowiadany Call To Power 2, czyli kontynuacja superprzeboju Civilization: Call To Power. Tym razem na gracza czeka jeszcze trudniejsze wyzwanie, niż w pierwszej części. Musi na przestrzeni 6 300 lat stworzyć z prymitywnej cywilizacji potężne imperium, a cała zabawa rozpoczyna się w roku 2 300. Z ciekawszych nowinek warto odnotować znaczne rozbudowanie opcji dyplomatycznych i handlu oraz edytor scenariusza i map, w których można stworzyć sytuacje, znane nam z historii, jak i oczywiście zrealizować własne pomysły. Premiera Call To Power 2 jesienią. □

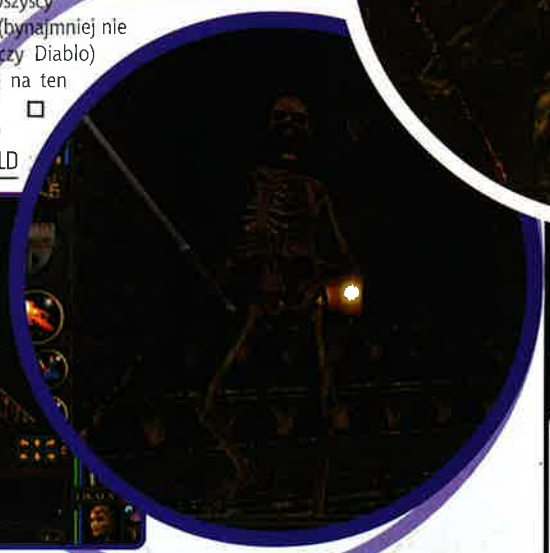
ELD

Activision • Activision • Activision • Activision • Activision •

Wizards & Warriors

Dla odmiany gra, która jest "na dorobku" i dopiero ma szansę, aby stało się o niej głośno. Wizards & Warriors jest fantasy RPG, widzianym z perspektywy pierwszej osoby (wreszcie coś innego niż kolejny klon Baldur's Gate). Rzecz dzieje się w krainie zwanej Gael Serran. Zły Faraon Cet Ude D'wa Kahn (kto wymyśla takie idiotyczne imiona?) powraca do niej i zamierza ją zawojować. Powstrzymać go można jedynie za pomocą legendarnego miecza Mavin Sword. Został on stworzony z dwóch metali, dających mu magiczne właściwości. Bohater Wizards & Warriors wraz z aniołem Kerah i smokiem Erathsmedor wyruszają, aby go odszukać, a następnie wyplenić zło, które zalęgło się w krainie Geal Serran. Aby tego dokonać, należy poradzić sobie z ponad stu questami i miniquestami. Razem daje to około stu dwudziestu godzin gry. Bohatera wybieramy spośród dziesięciu klanów (ludzie, Elfy, karły, gnomy etc.) oraz określamy jego profesję (wojownik, mag, kapłan, złodziej itd.). Bohater, którym pokierujemy, potrafi biegać, skakać, pływać, wspinać się, przesuwać obiekty, a za broń służy mu przede wszystkim wypróbowany miecz i kusza. Wszyscy wielbiciele starych RPG (bynajmniej nie klonów Baldur's Gate czy Diablo) powinni szykować kasę na ten tytuł. □

ELD



Star Trek Bridge Commander

Która to już gra o tematyce Star Trek? Czy to ważne? Chyba nie. Star Trek Bridge Commander jest bowiem pierwszym "Star Trekowym" kosmicznym symulatorem, pozwalającym na pełne dowodzenie jednostką bojową oraz jego załogą. I to z mostku kapitańskiego, na co zresztą wskazuje dobitnie tytuł gry. Przed graczem stoi dokładnie to samo zadanie, co przed Picardem, to jest odkrywanie nieznanych przestrzeni, poznawanie nowych ras i walka o utrzymanie pokoju w galaktyce. Gracz obejmuje dowodzenie jednostką klasy Galaxy, Sovereign lub oczywiście USS Enterprise. Wśród ponad trzydziestu misji są takie zadania, jak pokojowe rozwiązywanie konfliktów, zbrojne interwencje, ratowanie statków Federacji itd. Największą jednak zaletą będzie możliwość interakcji z załogą oraz wydawania rozkazów z mostka. Chyba każdemu fanatykowi Star Treka sprawi przyjemność praca z Picardem, Datą i osobiste kierowanie napędem oraz artylerią USS Enterprise? Zadowolić powinna Was także doskonała, trójwymiarowa grafika. Programiści podczas tworzenia trójwymiarowych modeli jednostek korzystają z archiwum wytwórni Paramount, zatem nie ma co się obawiać o dokładne odwzorowanie pokładów statków. Na koniec zła wiadomość; w sklepach Star Trek Bridge Commander wyląduje dopiero w roku 2001. □

ELD

Zupełnie Nowe!

• ZA TYCH CO NA MORZU...

Destroyer Command

Gierka powinna trafić do sklepów w połowie jesieni. Przypominam tylko, że jest to symulacja niszczyciela w realiach II wojny światowej, na Pacyfiku i Atlantyku.

Harpoon 4

A ta gra trafi na półki w październiku. Jest to dziko skomplikowana symulacja walk na morzu, osadzona we współczesnych realiach - 250 typów statków, samoloty, Ubooty etc., etc. W każdym razie już przed premierą gierka kultowa dla strategicznych hardcoreowców.

• MASTER OF ORION III

Trzecia już część kosmicznej strategii pojawi się dopiero w 3 kwartale przyszłego roku.

Zupełnie Nowe!

• DELTA FORCE: LAND WARRIOR

W końcu NovaLogic ocknęła się i postanowiła zrobić gierkę w pełni korzystającą z akceleratorów! (Co nie oznacza, że odpuściła sobie swe ukochane voxele). Sam tytuł wskazuje czego to będzie symulacja... premiera jesienią.

• NEW WORLDS

To dzieło 14° East, będące turową strategią, osadzone jest w świecie Star Treka. Kolonizacja, eksploracja surowców itp. - w sumie 25 misji. I żadnych walk w kosmosie, żadnych krążowników i dzielnych kapitanów na mostkach... W grze pojawi się kilka nowych pojazdów (Federation Phaser Carrier, Klingon Mobile Disruptor Battery). Naturalnie wszystko w 3D. Brak danych o dacie premiery.

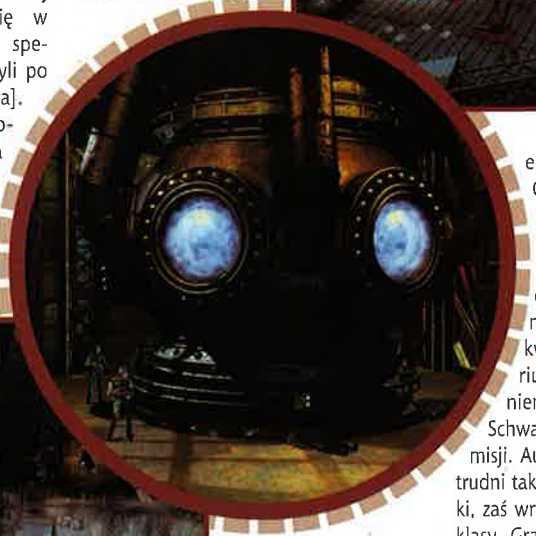
• VIRTUAL POOL 3

Digital Mayhem pracuje nad kolejną częścią symulacji bilardu stolowego, czyli: Virtual Pool 3. Autorzy obiecują 16 trybów gry i doskonałą grafikę.

• 2 NOWE MYSTY

Mattel Interactive zamierza wydać dwie nowe gry z serii Myst. Myst IIII: Exile i Myst Dimensions. Obie powinny pojawić się w sprzedaży na początku roku 2001. "Mystyczny" klimat i takaż grafika oraz muzyka gwarantowane.

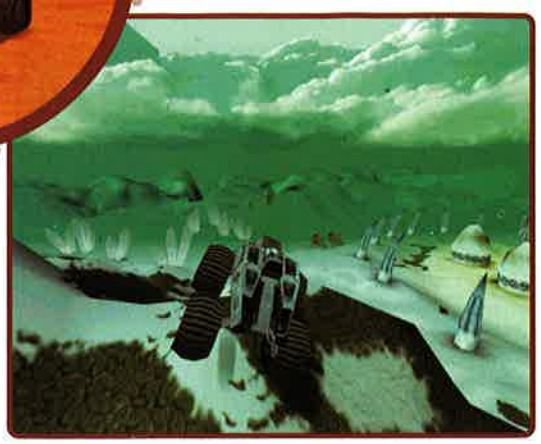
In Cold Blood



Twórcy cyklu Broken Sword - przygodówka - dość radykalnie zmienili front, racząc nas gierką, w której wcielimy się w rolę agenta specjalnego. [Czyli po prostu szpiega]. USA i Chiny pogniewały się na siebie [poszło o Tajwan]. W Rosji ogłosiło niepodległość państewko Wołgia [Volgia], rządzone przez dyktatora Dmitrija Nagarowa. A ponieważ były tam bogate złoża jakichś tajemniczych substancji [zapewniających nadprzewodnictwo w temperaturze pokojowej], Wołgianie szybko zmajstrowali superkomputer i brużdżą. Te wszystkie lokacje [w sumie 400 ekranów] odwiedzi dzielny John Cord, broniąc demokracji - czyli interesów USA :). Gierka łączy akcję [sporo] z elementami przygodówki [mniej] - ale nacisk położono jednak na strzelanie. Do tego dojdą efektowne sekwencje FMV i nielinearny scenariusz. Całość ma być skrzyżowaniem filmów o Bondzie z filmami Schwarzeneggera :). Należy przejść 9 misji. Autorzy zapewniają, że gierka zatrudni tak wasze palce, jak i szare komórki, zaś wrażenia wizualne będą pierwszej klasy. Gra ma się pojawić dosłownie za miesiąc - dwa [jeszcze latem!]. Przewidywana minimalna konfiguracja: P200 BEZ akceleratora. □

Ugly Joe

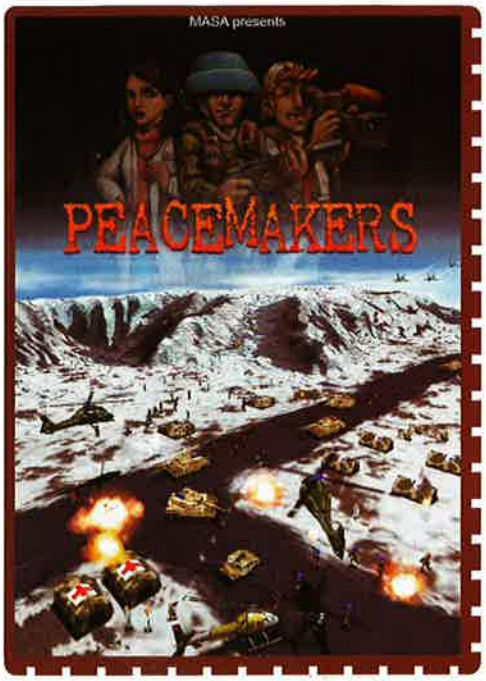
Infestation



Lubicie "vehicle combat game"? No to macie i to w grafice 3D [bo jakże inaczej?]. Wasze zadanie można streścić jako "search and destroy" - "znajdź i zniszcz". Kogo? Ano Obcych, którzy założyli swe bazy na naszej planecie i knują aż ziemia dudni. Siedzisz za sterami cuda, które - w zależności od sytuacji - może się przekształcać w samochód, poduszkowiec, latadło itd. Gra nie ma czegoś takiego jak "misje". Po prostu masz wykończyć wroga - a jak to zrobisz i w jakiej kolejności, to już tylko Twoje zmartwienie. Tyle że musisz odwiedzić 24 lokacje na Ziemi. Pokój zaprowadzasz za pomocą ponad 15 odmian broni [oraz 6 możliwych ulepszeń Twego wehikułu]. Oczekuje na Ciebie 30 odmian wrogów. Gra robiona jest jednak głównie z myślą o graczach lubiących multiplay. Raz, że będzie 5 trybów rozgrywek (łącznie z... piłką nożną!, wyścigami, deathmatchami itd.), a dwa, że dopiero wtedy gra osiągnie maksimum "miodności". Premiera - lada dzień. □

Ugly Joe

Ubi Soft • Ubi Soft • Ubi Soft • Ubi Soft • Ubi Soft • Ubi Soft



No ale teoria teorią, a etniczne konflikty jak były - tak są. I ICP chcąc nie chcąc musi je gasić. Jest też parę nie zrzeszonych w ICP państw, które biorą się za łby - ICP pełni rolę zbrojnego rozjemcy. Przy czym walka nie toczy się tylko na płaszczyźnie militarnej - potężną bronią są media; często nie wygrywa ten, kto jest silniejszy, a kto umie sprawić, by poparła go opinia publiczna. Zatem musicie dbać o wysoką popularność sił ICP. Do przejścia są 2 kampanie po 16 misji. A do tego ilość struktur i broni mierzona raczej w setkach (!) niż dziesiątkach... Gry oczekujcie pod koniec tego roku. □

Tu mamy RTSa w 3D, osadzonego we współczesnych realiach - no, XXI wiek lada dzień... - i tradycyjnie już wzbogaconego o wątki ekonomiczno - menagerskie, wysoką AI itp., itd. W każdym razie w XXI wieku państwa zjednoczyły się - z grubsza - w coś o nazwie ICP [International Corps for Peace]. Miało to zapobiec konfliktom - tak lokalnym, jak globalnym.

Ugly Joe

Gold and Glory: The Road to El Dorado

Pisałem, że twórcy Broken Sworda zmienili front [patrz: In Cool Blood]. I owszem, ale nie do końca. Nadal lubią przygodówki. Popatrzcie na tę gierkę. Opowiada o przygodach dwóch kolesi (plus koń!), którzy zamierzają odnaleźć mityczne Złote Miasto i skarby Inków. Z tym, że nie będzie to do końca przygodówka - powiedzmy raczej, że mix [fifty-fifty] przygodówki z grą akcji.

W czasie 20 kolejnych etapów podróży nie braknie okazji do wykazania się tak intelektem, jak i zręcznością. Źli żołnierze, głodne piranie, zbuntowani marynarze, wkurzone jaguary - to tylko niewielka część z czekających Was atrakcji. Ale jedną z większych atrakcji będzie sposób, w jaki zostanie podana ta gra - łącząca klasyczną grafikę przygodówek 2D [ale zrobioną w 3D] z dynamiką wymaganą od gier akcji. Będzie też sporo humoru, retrospekcji (!), efektownych cut-scenek i w ogóle będzie fajnie. Niestety nie podano kiedy - data premiery jest niewiadomą. □

Ugly Joe

Zupełnie Nowe!

• SETTLERS III ULTIMATE COLLECTION

Blue Byte anonsuje szybką już premierę The Settlers III Ultimate Collection. Zestaw zawiera samą grę + pack z misjami Quest of the Amazon. Do tego ponad 70 map stworzonych przez fanów gry, skiny do WinAmpa i ICQ + parę bajerków na deser (np. filmik pokazujący pracę nad Settlers IV i Battle Isle IV, nieco muzyczek z gier BB w formie mp3 itd.). Aha, w Europie zestaw nosi tytuł: Settlers III Gold Edition.

• SOLDIER

Czy ktoś był na filmie s.f. o tytule Soldier [z Kurtem Russelem w roli głównej]? Ja nie, ale ponoć nie było to zbyt ambitne dzieło. Tym niemniej zainspirowało twórców gier. Bo pomysł - porzucenie gościa na obcej planecie - daje spore możliwości manewru... Ludzie z Southpeak Interactive postanowili więc przenieść Soldiera na ekrany monitorów. Będzie to gra w TPP, mniej więcej przypominająca - wizualnie - Heretica 2. Do wyboru mamy 2 postacie: napakowanego Sierżanta i nieco seksowniejszą i inteligentniejszą Sandrę, która czasem nawet najpierw myśli, a potem strzela :). Ciekawostką w tej grze będzie możliwość prowadzenia ognia z kilku rodzajów broni... naraz! Gierka na razie jest w fazie alfy, więc trudno powiedzieć czy coś z tego będzie, czy nie...

• SUBMARINE TITANS

Już wiele razy zapowiadaliśmy tego RTSa w 3D, z akcją osadzoną pod wodą, w roku 2047. Dlatego tym razem odpuszczę sobie streszczanie fabuły, a powiem, że preferowane rozdzielczości do grania to: od 800x600 do 1280x1024. W sieci będzie mogło grać max. 24 ludzi. A premiera gdzieś na wakacje. Wydawcą jest Strategy First.

• NOX +

Trwają prace nad data-dyskiem do Noxa. Nic więcej nie wiadomo.

• EMERGENCY ROOM LIFE OR DEATH

Pamiętacie symulację chirurga na Amisie? [Life & death]. Fajnie się kroiło pacjenta - o ile nie zapomnieliśmy podać znieczulenia i umyć rąk :). Legacy

Zupełnie Nowe!

Interactive zamierza zrobić coś podobnego na PC. Będzie chyba z 50 rodzajów różnych chirurgicznych problemów, klimat filmu Ostry Dyżur i mnóstwo filmów edukacyjnych (kilkaset!). Cóż, w dobie reformy służby zdrowia gra może okazać się bardzo przydatna...

• STUNT GP - PREMIERA

Infogrames zapowiada premierę tej gry na jesień. Jej twórcą jest znana i zasłużona firma - Team 17 - znana z dość niekonwencjonalnego poczucia humoru (zapewne pamiętacie ten news, że gierka ma być... niemoralna - no właśnie :)). Do wyboru 6 trybów rozgrywki w trybie single i 4 w multiplayer. Minimalne wymagania: P200 i 32 MB RAM.

• EDENSOFT - RIP

Firma Edensoft, twórca strategii, zniechęcona kiepską sprzedawalnością swej najnowszej gierki - Red Thunder - postanowiła zakończyć działalność.

• KILLER TANK

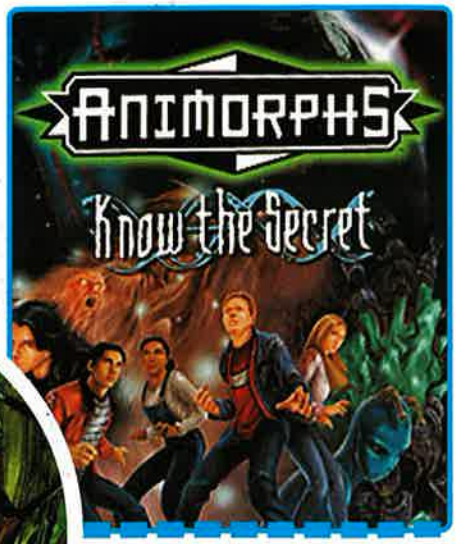
Ta rosyjska nawalanka (sterujemy czołgiem przyszłości) jest już dostępna w sklepach... Wspólnoty Niepodległych Państw. No to czekamy... Nie będzie to pierwszy przypadek, w którym gry dotrą do Polski zza wschodniej granicy - ale będzie to jeden z tych rzadkich przypadków, w którym dotrą stamtąd oryginały (też) :).

• TWO WORLDS

Tytuł angielski, ale gierka polska - rodem z Metropolis. Ma to być mix RPG z akcją i strategią w czasie rzeczywistym. Premiera w roku 2001. Akcja gry rozgrywa się w świecie Kroth, zamieszkałym przez tysiące ras. Rasy żyły w izolacji - naturalnie do czasu, do czasu... w końcu dochodzi do wojny pomiędzy dwiema cywilizacjami. Gracz wciela się w rolę agenta specjalnego, rzuconego w samo centrum konfliktu. Gra powstanie na Wireframe Engine - nowej technologii, tworzonej właśnie z myślą o grach RPG, mającej zapewnić m.in. maksymalnie efektowną wizualizację gry i wysoką AI postaci. Na razie jednak możemy pokazać tylko artworki.

• CO PO SEPTERRA CORE?

Twórcy tego RPG, Valkyrie Studios, raźnie wzięli się do pracy. Na razie anonsują cztery nowe gierki. Oto one:



Jedyną grą, zaliczaną przez Infogrames do kategorii rodzinnych, będzie Animorphs. Powstała na podstawie bestselerowej książki, pozwoli graczom na poprowadzenie czterech zaopatrzonych w specjalne zdolności bohaterów. Scenariusz nie będzie należał do wybitnych, klasyczny konflikt dobra ze złem postawi nas po tej dobrej stronie i każe za pomocą odrobiny myślenia i zręcznych palców po raz kolejny uratować świat od zagłady. Gracz będzie kontrolował cały czteroosobowy zespół, wybierając, którą z czterech postaci chce w danym momencie kontrolować. Każda z nich obdarzona jest umiejętnością przemiany w jedno z trzech zwierząt i dopiero pełne wykorzystanie ich umiejętności pozwoli pokonać dziewięć ogromnych i szczegółowych światów pełnych zagadek, wyzwań czysto zręcznościowych i oczywiście przeciwników. Akcję, oprócz wspaniałej grafiki, ma urozmaicać rozbudowana interakcja między postaciami oraz stale aktualizowany dziennik obrazujący postępy. Zapowiada się ciekawa i nie stresująca zabawa, osadzona w realiach, które być może znacie.

Termin wydania: sierpień 2000

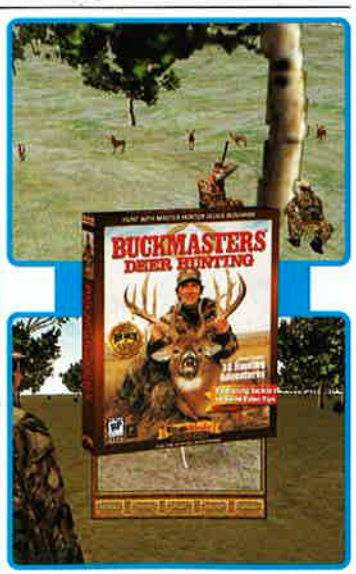
Yasiu

Deer Hunter 3 Gold, Rocky Mountain Trophy Hunter III, Buckmasters Deer Hunting

Te trzy tytuły to oferta Infogrames w kategorii 'outdoor', czyli dla tych, co to chcieli, by las i góry zobaczyć, ale sprzed monitora niezbyt mają ochotę się ruszać. Wszystkie trzy są jednocześnie gierkami należącymi do gatunku 'myśliwskiego', którego popularność w niezrozumiały dla mnie sposób ciągle rośnie. Nie ma co zbytnio się na ich temat rozpisywać, bo właściwie nic nowego w nich nie znajdziemy. Owszem, autorzy postarali się o nowy (i to autoryzowany przez producentów) sprzęt, kolejne gatunki zwierzaków do odstrzału i rzecz jasna jeszcze piękniejsze tereny, na których dokonywać będziemy eksterminacji. Z ciekawszych informacji na temat tych tytułów warto wspomnieć o kilku sprawach.

Yasiu

- wprowadzony zostanie bardzo rozbudowany tryb multiplayer, który pierwszy raz pozwoli graczowi wcielić się w rolę ofiary (che - to przynajmniej będzie prawdziwy jeleń).
- siedem nowych terenów polowań w USA i Kanadzie
- bardzo dokładne odwzorowanie terenów, niebezpieczne zwierzęta i, sądząc z obrazków, możliwość polowania konno.



- sekwencje wideo nagrywane na prawdziwych polowaniach
- rzecz jasna nowe lokacje i sposoby polowań.

Dla niektórych ta część oferty Infogrames okaże się rewelacyjna, ja powiem jedynie, że to zabawa dla ludzi bez... no.

INFOGRAMES • INFOGRAMES • INFOGRAMES • INFOGRAMES •

Gierka występuje jako pierwsza w kategorii 'driving', czyli wszelakich ścigałek. Tytuł Dirt Racing jest już graczom znany i został przez nich całkiem dobrze przyjęty. Dlatego programiści z Infogrames zdecydowali się na jego kontynuację, dając graczom możliwość zajęcia miejsca za kierownicą dziwnego pojazdu spalającego alkohol, głośnego jak stado kapel grindcorowych i wyglądającego tak... że wydaje się, iż pochodzi on z USA. Tak też jest w rzeczywistości, Dirt Track Racing: Sprint Cars to przeniesienie wyścigów tych pojazdów na ekrany komputerów. Gracz będzie miał możliwość ścigania się na dwudziestu pełnych błota i kurzu trasach. Do wyboru autorzy obiecują kilka zróżnicowanych trybów ścigania się i bez wnikania w szczegóły powiem, że będziemy zbierać pieniążki, szukać sponsorów i rzecz jasna ogólnoświatowej sławy. Wśród obietnic znajdują się jeszcze różnorodnie umieszczone kamery, realistyczne efekty uszkodzeń, możliwość zmiany wielu parametrów pojazdu, a także ustalenia równowagi między symulacją, a grą zręcznościową. Rzecz jasna wszystko to dostępne będzie zarówno dla samotników, jak i graczy "usieciowionych" (poprzez GameSpy).

Yasiu

Harley Davidson: Wheels of Freedom

Skomputeryzowani moto(cykliści) nie mają na co narzekać, pod warunkiem, że interesują ich maszyny rodem z kraju kwitnącej wiśni. Wyznawcy bożka zwanego Harleyem są w wyraźny sposób ignorowani przez twórców gier. Nie zmieniła tego gierka Harley Dawidson, która ukazała się w zeszłym roku. Była ona, krótko mówiąc, kiepska. Teraz Infogrames obiecuje, że jej autorzy zrehabilitują się, wydając kontynuację noszącą podtytuł Wheels of Freedom. Dzięki niej, przed graczem stanie możliwość uczestnictwa w trzech - mocno ponoć zróżnicowanych - rodzajach wyścigów toczących się w pięknych sceneriach rodem z USA. Przedtem jednak trzeba będzie dokonać wyboru kierowcy, a także modelu motocykla, który z czasem będzie można dostosować do własnych potrzeb. Podobno Wheels of Freedom będzie oferować dużo większą swobodę, a nowy engine zapewni dużo bardziej realistyczne wrażenia z jazdy. Termin premiery to czwarty kwartał bieżącego roku.

Yasiu

Duke Nukem: Planet of the Babes

Prasówkę tej gry otwiera zdanie 'One Man, One World, One Milion Babes to save'. Jak dla mnie, jest to typowy 'książęcy humor', więc z chęcią zabrałem się za analizę dostarczonych materiałów, zapowiada się bowiem ciekawie. Niestety, zaraz na początku wyniknął mały problem. Wszystkie, dostarczone do redakcji screenshoty, pochodzą z wersji na PSXa i właściwie tylko jedna mała notka pozwala spodziewać się tego tytułu na PC. Moim zdaniem jest na co czekać. Nasz wspaniały bohater stanie bowiem przed zadaniem uratowania przed 'złymi' pewnej planety zamieszkałej... przez całe stada słodkich i powabnych panienek. Akcja toczyć się będzie w całkowicie

Zupełnie Nowe!

*Nephalem gra akcji w 3D, spore możliwości mieszania w opcjach, tryb single i multi traktowany jest równorzędnie.

*Betty RPG w 2D, z elementami RPG i sporą ilością czarów bojowych.

*Arya Również RPG w 2D. Zupełnie nielinearny scenariusz.

Zupełnie Nowe!

Witaj! Akcja + horror + strategia w tej kolejności w TPP.

• WACKY?!

Nie, to nie nasze Wacki, a gierka z Infogrames: WACKY Races. Podobnie jak Nascar Racers będzie to przeniesienie serialu na ekran kompa. Dedukuję, że i tym razem będzie to... IOch, zamknij się Sherlocku, tutaj akurat producenci podali co i jak!! Aaa... to ja przepraszam, Watsonie. Ehem, więc tak: premiera latem, ścigałka, 7 pojazdów (dziiiwnych), spora interakcja z otoczeniem, sporo humoru. Tryby arcade, championship, time trial, endurance i versus. Sporo gadżetów i broni do zebrania.

• WIĘCEJ STALOWYCH JAJ

Twórcy pinballa Balls of Steel siłą rozpędu zrobili jeszcze jeden stół do tej gry: Devil's Island. Będzie go można odpalić - i zakupić - jako osobną gierkę, za dość niewielkie pieniądze. A posiadacze legalnych, zarejestrowanych kopii BoS, mogą sobie ten stół ściągnąć ze strony producenta. A warto!

• STAR TREK: THE FALLEN

Coś ten napęd warpowy ostatnio producentom gier dla Trekkerów nawala. Nigdy nie mogą zdążyć na czas. I tak samo jest ze wspomnianą w tytule grą. Pierwotnie miała się ukazać na początku tego roku, a tu nadal zima. Producenci zachowują iście wulkański spokój - czyli po prostu nabrali wody w usta. Nowa data premiery nie jest znana.

• MAT HOFFMAN'S PRO BMX

A to z kolei wyścigi rowerów. Jazda po ulicach miast, specjalnie spreparowanych trasach, kilka trybów rozgrywki, realizm, motion capture itp., itd. M.in. można będzie grać we dwóch naraz (split-screen). Premiera - ponoć już.

trójwymiarowym środowisku i generalnie będzie bardziej nakierowana na dobry humor, rozrywkę i rozwałkę. Zresztą, jak tu skupić się na masakrze, gdy z każdej strony kuszą powabne bioderka, odsłonięte udka, tudzież inne elementy konstrukcyjne mieszkanek planety. Zresztą, niech o podejściu autorów świadczy fakt, że Książę, oprócz punktów zdrowia, będzie posiadał również wskaźnik poziomu Ego :). Premiera wersji na PSX w USA zapowiadana jest na Maj. Mam nadzieję, że rychło ujrzymy ten tytuł w wersji na PC.

Yasiu

Chwilę temu zostałem w brutalny sposób potraktowany garścią screenów, rysunków oraz dwoma filmami. Szczęka poniewiera się gdzieś na zakurzonej podłodze, a ja powiadam Wam, że na ten tytuł naprawdę warto czekać do czwartego kwartału dwutysięcznego roku. Wszystko, co widziałem, jest wprost przesiąknięte niesamowitym klimatem, znanym z poprzednich części, ale uderzającym z jeszcze większą mocą. Pewnie to kwestia niesamowitej wręcz grafiki, animacji, ścieżki dźwiękowej (przypominającej klimatem tą z filmu "The Crow") oraz świadomości, że całkiem spora grupa ludzi poświęca cały swój czas na stworzenie gry, która nie tylko nabije portfele szefom, a im da sławę, ta gra naprawdę będzie godną kontynuacją tej wspaniałej serii.

Osobiście zaczynałem już wątpić, czy tytuł ten w ogóle się ukaże. Okazało się, że jednym z głównych powodów, dla których AOTD IV nie ukazało się w zeszłym roku, jest dość znaczna zmiana koncepcji gry - a raczej głównego bohatera. Autorzy zdecydowali bowiem, że do znanego nam już od dawna Carnaby'ego dołączy młodziutka i pełna entuzjazmu Aline Cedrac. Każdą z tych postaci będzie można poprowadzić przez grę osobno, co da nam w sumie możliwość spojrzenia z dwóch stron na tajemniczą wyspę Cienia (Shadow Island), położoną przy wybrzeżu stanu Maine (a wiecie, kto akcję swoich horrorów osadzał w tym właśnie stanie?). Pojawienie się Aline ma, według twórców, zapoczątkować nowy trend w tego typu grach i wprowadzić do nich postacie subtelniejsze, bardziej myślące niż bijące. Ale wróćmy do tematu... W czasie podróży przez tajemniczą wyspę zwiedzimy wiele naprawdę niesamowitych lokacji stworzonych w jednym tylko celu - wywołania u gracza niepokoju lub strachu. Również wrogowie nie będą należeli do najmilszych i zapewne nieraz zdarzy nam się odruchowo odskoczyć od monitora, gdy w światło latarki nagle wskoczy obślizgłe coś, mające ochotę na ciepłe mięsko. W tej niewątpliwie trudnej podróży gracz będzie mógł wspomóc się różnorakim, często bardzo wymyślnym (i kojarzonymi bardziej z grami FPP) uzbrojeniem, a także postaciami niezależnymi, które służyć będą radą i pomocą. Na temat samego scenariusza na razie nic nam nie wiadomo, oprócz tego, że ma być naprawdę niesamowity. Również dokładna data premiery nie została ustalona i musi zadowolić nas informacja, że będzie to jesienią tego roku.

Yasiu

Independence War II: the Edge of Chaos

Pamiętacie z pewnością, jakie poruszenie wśród redakcyjnych maniaków space-simów wywołała gierka nosząca tytuł I-War. Jeśli czuliście to samo co oni, pokonując przestrzeń kosmiczną, na pewno ucieszy Was fakt, że na targach E3 Infogrames zdradził kilka szczegółów dotyczących drugiej części tej gry. W 100 lat po wydarzeniach opisanych w części pierwszej, ludzkość żyła spokojnie i prowadziła osadnictwo w najdalszych zakątkach galaktyki.

Niestety, kilka złych, z punktu widzenia ekonomicznego, posunięć doprowadziło do sprzedania technologii podróży międzygwiezdnych wielkim korporacjom, a te, jak nietrudno zgadnąć, wypięły się na wszystkich i chciały zgarnąć jak największą kasę. Osadnicy z najdalszych kresów znaleźli się w tragicznej sytuacji.

Jak zwykle w takich okolicznościach, znajdzie się kilku chojraków - a szczególnie jeden, czyli nasz przyszły bohater - którzy nieświadomi wagi swoich poczynań wplączą się w całkiem sporą intrygę. Od tego, jak będą sobie poczynać, zależeć będą nie tylko losy milionów osadników, ale i całej znanej przestrzeni.

Scenariusz, jak widzicie, nie zapowiada się na coś zbyt oryginalnego, ale zapewne diabeł będzie tkwił w szczegółach. Jak na razie, gierka oszałamia nieziemską wręcz grafiką, którą Wy możecie podziwiać na obrazkach, a ja miałem niewątpliwą przyjemność widzieć na filmie. I-War II nie będzie zwykłą kosmiczną strzelaniną, prędzej można porównać ją do klasycznego cyklu Elite. Gracz będzie miał okazję podróżować wieloma rodzajami statków, handlować i produkować wiele rodzajów towarów (nawet bieliznę) i co najważniejsze, grać tak, jak jemu się podoba, bo scenariusz ma być całkowicie nieliniowy. Autorzy obiecują jeszcze dopieszczone w najwyższym stopniu modele statków, jeszcze lepszy engine graficzny i sterowanie, do którego nawet intuicja nie będzie potrzebna. Z informacji prasowych wynika, że ogromny nacisk położony zostanie na grę sieciową, a to przy ogromnych rozmiarach 'terenu' gry i sporym możliwościom komunikacji między graczami, zapowiada ciekawą zabawę. Niestety, termin wydania I-War II to pierwszy kwartał przyszłego roku.

Yasiu

• INFOGRAMES • INFOGRAMES • INFOG

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@bb.topware.pl

AGHARTA

2CD (49,95zł)

iQ

Wkrótce w sklepach.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

TYLKO OD NAS DOWIESZ SIĘ

CO KRYJE WNĘTRZE ZIEMI!

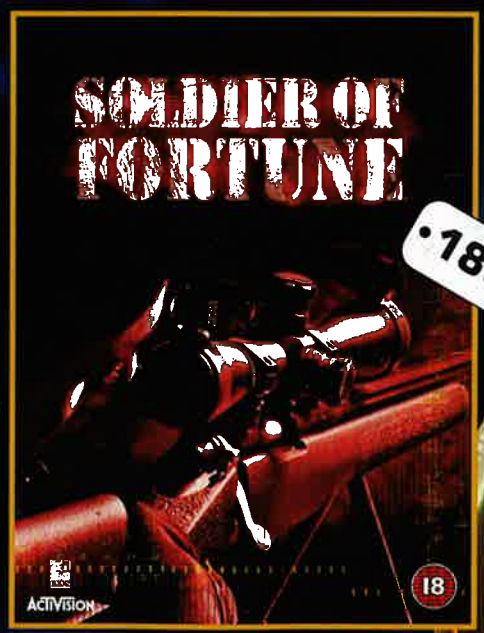
ZAGINIONY PROFESOR NA ARKTYCE.

WZNOWIONE POSZUKIWANIA.

TOPWARE INTERACTIVE

• 99,-

UNREAL TOURNAMENT™

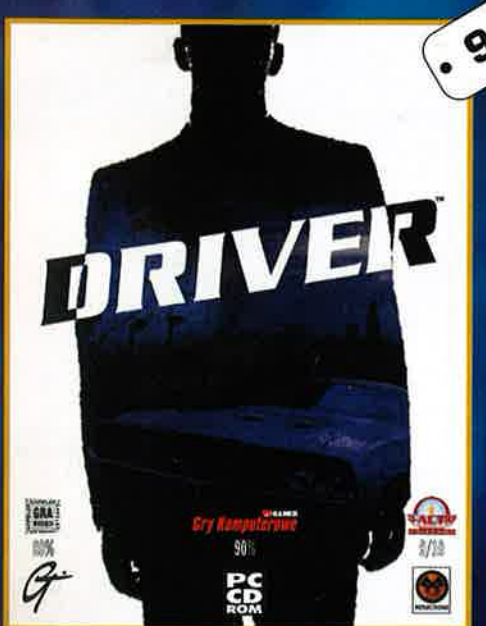


• 189,-

SOLDIER OF FORTUNE™

• 99,-

RALLY CHAMPIONSHIP



• 99,-

DRIVER™

KUP JU

UZUPEŁNI W SWOJEJ NAJLEPSZY

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Szukaj w dobrych sklepach z grami
aby zamówić swój w

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMP
ul. Chochołowska 3C, tel./fax (0-
www.lem.com.pl

THEOCRACY
PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!
PL
99,-
199,-
VAMPIRE
THE MASQUERADE
REDEMPTION
THEOCRACY
VAMPIRE™ THE MASQUERADE
Ubi Soft
HYPE
Time Quest
Pełna POLSKA wersja językowa
playmobil
interactive
99,-
HYPE™ THE TIME QUEST
Nowe wydanie wielkiego hitu!
Ubi Soft
PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
69,-
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE™
Z DZIŚ!
NIJ BRAKI
KOLEKCJI
ZYCH GIER!
nputerowymi lub zadzwoń do nas,
y egzemplarz gry.
Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa,
642 81 65, (0-22) 642 99 21
n@lem.com.pl
ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

Submarine Titans

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... ups, nie ta historia. Więc, nie tak dawno i wcale nie daleko, bo w oceanach Ziemi wybuchł mały konflikt, w którym jak zwykle musiały zaistnieć aż trzy strony. Po jednej stronie barykady stoją Białe Rekiny ze swoją armadą, po przeciwnej - Czarne Ośmiornice. Nie wiadomo jeszcze, jaką rolę odegra w tym konflikcie trzecia frakcja zwana Silikonami. Przypomina Wam to coś? Racja, przecież jest to gra, której ambicją jest zdetronizować StarCrafta. Tak mówią o niej autorzy. Podobnie, jak w StarCrafcie mamy trzy strony konfliktu, różniące się możliwościami, konstrukcjami, taktyką. Wszystkie mają jeden cel. Usunąć przeciwnika za wszelką cenę. Każda ma do dyspozycji arsenał, nad którym myśleli przez pokolenia najwięksi specjaliści. Każda ma ambicje być tą Pierwszą, Naj Naj Naj...

Krzat

Krótkie wprowadzające intro (a właściwie animowany tytuł) przywodzi na myśl filmy typu "Sea Quest", "The Abbys" (Głębia) oraz "Deep Star SIX". Różnego rodzaju pływające statki, macki, meduzy... Zostaliśmy sobie już przedstawieni. Siadamy więc w kokpicie bliżej nieokreślonej jednostki pływającej w głębokim zanurzeniu. Zanim nasze palce przebiegną po przełącznikach, wzrok przyciągają baraszkujące za bulajem duuuże rybki – rekiny. Pstryk. Podświetla się menu. Solo, Multi, Wybór Gracza i Statystyki Kampanii. A, jeszcze zauważyłem Tutoriala.

Opowiadając się po którejś ze stron konfliktu, musimy wykazać się szybkością reakcji, znajomością słabostek wroga, taktyką, rozpoznaniem terenu... Jednym słowem - cechami dobrego dowódcy. Nieważne po której stronie barykady ustawi nas los, sława i chwała czeka wszędzie. Różna tylko wiedzie do niej droga.

Prawie na każdym kroku widać nawiązania do klasyki. Tak jak w StarCrafcie, tak i tutaj musimy wydobywać z dna morskiego surowce: złoto, metal, jakieś glony i najważniejszy – TLEN. Tlen, tak potrzebny każdej istocie z płucami czy skrzelami. Tlen rozdzielamy według zasług i według potrzeb. W pierwszej kolejności otrzymać go powinni artyści sztuki zabijania, czyli produkcja uzbrojenia, jednostek pływających i oczywiście, naukowcy. Bez ich wiedzy i pomysłów nic samymi łódeczkami nie zdziałamy. Trzeba je wyposażyć w broń, osłony, radary, harpuny, wiosła, liny, beczki z rumem, żagle, beczki z rumem, kotwice. Jedno w tym jest dobre, nie musimy martwić się o załogę, mamy jej pod dostatkiem :-).

Jako nowość wprowadzono podwójny panel sterowania – lewa część dla jednostek mobilnych, prawa dla budowli „nadennych". Każdy ekranik zapamiętuje ostatnio sterowaną jednostkę. Po środku, między tymi panelami, znajduje się mała mapka, którą można obracać i zoomować. I tu pojawia się pierwsza rzecz, która drażni gracza Starcrafta. Przechodzenie po mapce odbywa się scrollingiem, przy atakujących jednostkach w kilku miejscach, tracimy Sporo Czasu Rzeczywistego na zmianę lokalizacji.

Każda lokacja zapiera dech w piersiach swoją różnorodnością, tu pływa rekin, tam meduza, kałamarnica, ławice rybek, bąbelki powietrza, falują glony. I wychodzi następna sprawa. Na AMD k6-2 400 i Rivie TNT czasami przewijanie ekranu nie było płynne [no ale - beta...]. Mówię oczywiście o najmniejszej rozdzielczości z dostępnych (800x600, 1024x728, 1280x1024).

Gdy nasza flota jest już gotowa do akcji, chcemy zgrupować jednostki, z Alt, z Ctrl? Hmmm, spróbujmy. Nic!! Trzeba jednostki zaznaczyć myszą i dopiero potem z Altem możemy całą grupę podświetlić „naraz". Zapamiętanie grupy jest pod Shitft +1..9, grupy mogą być liczniejsze, niż w StarCrafcie. Przy 25 program się jeszcze nie buntował. Przy budowaniu łodzi w dokach można ustawić kolejkę na ponad 30 jednostek każdego typu. Więc potem lata ich cała chmara. Gdy już mamy mnogość jednostek ofensywno-defensywnych, trudno w ich gąszczu odnaleźć jedną czy dwie jednostki inżynieryjno-konstrukcyjne. Ciężko jest też wypatrzyć potrzebną WŁAŚNIE jednostkę na tle dna morskiego, za dobrze wtapiają się w tło. Do ciekawostek należy przycisk Self- repair na większości budowli, tylko jednostki mobilne muszą być naprawiane w dokach (ale istnieje repair-sub).

Pierwsza walka wprawia w popłoch, jak ogarnąć takie mrowie, taki tłum. Nie będę mówił, po ilu próbach mi się udało, sami spróbujecie. Ale, ale... Jeszcze jedno, z racji, że akcja dzieje się w głębinach morskich, statki można ustawiać na pięciu predefiniowanych głębokościach. Przy dnie i 4 w górę. Tak więc atak może być bardzo zmasowany, taka ściana metalu płynąca od Ciebie (jeśli atakujesz) lub do Ciebie, gdy gdzieś zaspałeś i nie zorganizowałeś linii obrony. A tutaj też można pokazać swoje dobre strony.

Mnie osobiście najlepiej gra się brygadą White Sharks, odpowiednik Terran w StarCrafcie. Nieskomplikowane jednostki, wszystko logicznie poukładane w paczuszki. Ale dostałem manto. Nie mam jeszcze opanowanej klawiszologii. Można, co prawda, korzystając z programu konfiguracyjnego, do-

Submarine Titans

PAN Interactive

Ten miecz jest wszystkim... zgubą i zbawieniem, upadkiem i władzą... czy odważysz się go podnieść?

Legenda gier FPP - John Romero wyznaczył nowy kierunek gier 3D. Cztery olbrzymie epizody, każdy w innych ramach czasowych, z dostępnymi różnymi rodzajami broni. Klimat i przejmująca muzyka , która poprowadzi Cię przez tajemniczy świat przemocy, gdzie czekają na Ciebie przerażające potwory.

Wspaniałe połączenie strategii turowej z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Ogromny rozmach i realizm strategiczny przeniesie Cię do XVI-o wiecznej Japonii - w czasy wojen i samurajów. Poczuj władzę nad tysiącami wiernych oraz gotowych na wszystko i nieustraszonych wojowników.

2 CD

TOTAL WAR

EIDOS INTERACTIVE

ELECTRONIC ARTS™ DREAMWORKS

IM GROUP
IPS COMPUTER GROUP
MIRAGE
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

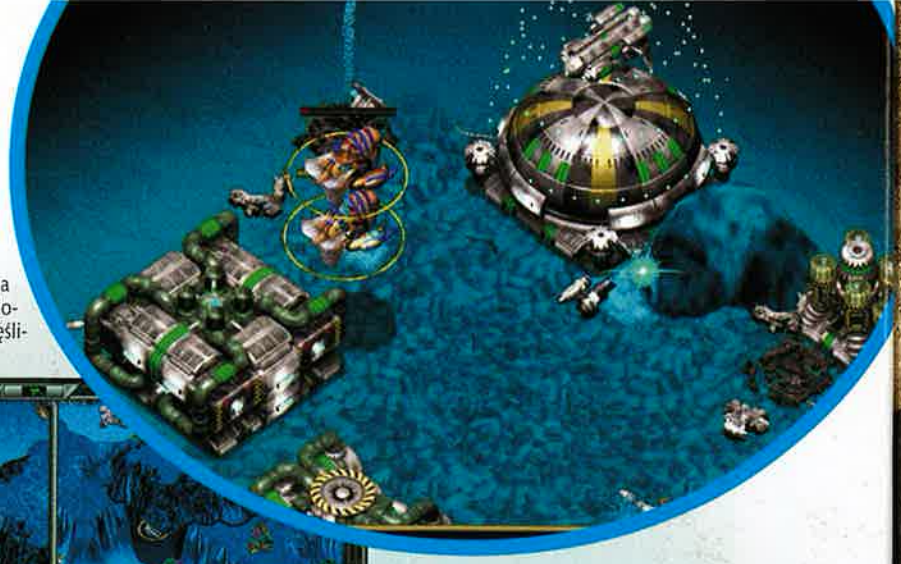
PC CD

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
market

pasować program do siebie, ale komu by się chciało... Dookoła moich jednostek pływają rybki, ale fajne! Ooo!! Ośmiorniczka! Cała mnogość fauny i flory podwodnej przewija się przed moimi oczami.

Dobra, dosyć tego, czas zobaczyć inne frakcje. Pora na Black Octopi. Jednostki podobnej klasy jak u White Sharks, chociaż inaczej się nazywają i inne mają parametry. Ale też blaszane puszki wrzucone na głęboką wodę... Też trzeba zbierać złom, metale kolorowe, glony i tlen. Wszystko to razem da nam szczęśliwe panowanie nad techniką.

Odmienną zasadą wyznają Silikanci. Dla nich najważniejsze są energia geotermalna oraz glony (takie zielone, rośnie w kupkach). No i zamiast wydobywać złoto z morskiej wody, wolą silikon, czyli krzem, czyli zwykły piasek. Wygląd ich nieodmiennie kojarzy mi się z pływającymi mieszkańcami głębin morskich przedstawionych w "The Abbys". Takie półprzezroczyste, prawie efemeryczne postacie. Ich sposób powstawania można porównać do Zergów w pierwowzorze. Też wszystko jest organiczne lub prawie organiczne. Ale ładne!! Meduzowate łodzie podwodne, czaaaad. To trzeba samemu zobaczyć.



Muszę powiedzieć, że Submarine Titans zaszokowała mnie grafiką i poziomem dopracowania. Może trochę za dużo jednostek naraz się pałęta przed oczami, ale wrażenie jest niesamowite. Zwłaszcza moment oddania budowli do użytku. Słychać takie, PLUUM i widać, jak znika pole ochronne nad placem budowy, a woda zalewa konstrukcję, uwalniając tryliony małych banieczek powietrza. Podobnie jest gdy na morskie dno opadają szczątki jakiejś zniszczonej jednostki. Nieomal widać zawirowania wody na kawałkach kadłuba.

Czy, tak jak zapowiadają autorzy, Submarine Titans zrzucą StarCrafta z Piedestału, to jest kwestia otwarta, zależna od zaangażowania graczy. Ale już teraz warto zwrócić uwagę na ten tytuł. Gwarantuję godziny dobrej rozrywki. □

Konung: Legend of the North β

Każdy, kto nawet pobieżnie śledzi kolejne ukazujące się na rynku tytuły, dojdzie do wniosku, że gatunki gier typu RTS i RPG coraz rzadziej występują w swej jednorodnej postaci. Mieszanie elementów charakterystycznych dla obu gałęzi najczęściej prowadzi do powstania hybrydy, w której elementy RPG posiadają charakter stricte formalny, a sedno sprawy to "masakra czasu rzeczywistego". Do czego jednak zmierzam? Otóż "PAN Interactive" przymierza się do wydania w sierpniu tego roku gry Konung: Legend of the North, która, jak wynika z zapowiedzi, jest mocną RPG z elementami strategii czasu rzeczywistego, a nawet przygodówki. Z roboczą wersją tego tytułu przyszło mi się zmierzyć.

Robert Hubacz

Konung: Legend of the North

PAN Interactive

Rozpocznę od odpowiedzi na pytania najbardziej istotne dla RPG: gdzie?; kiedy?; dlaczego jesteśmy "zmuszeni" wcielić się w postać herosa, aby dokonać tego, co zostało przepowiedziane w kronikach. Twórcy Konunga [Konung to zdaje się po norwesku tyle, co "boss" :)] wykazali się dużą dozą oryginalności. Świat, wykreowany na potrzeby gry, jest bardzo specyficzny. Osadzony w realiach średniowiecznej Europy (VII wiek) północno-wschodniej, z uwzględnieniem legend i mitów zachowanych z tamtego okresu, został wzbogacony klasycznymi elementami fantasy, pochodzącymi ze świata Chronicles of Time. Świat ten zamieszkują trzy kultury bardziej lub mniej znane nam z historii: plemiona słowiańskich myśliwych, kupieckie przedstawicielstwa wciąż potężnego imperium bizantyjskiego i oczywiście nieustraszeni Wikingowie. Połączenie historycznych realiów ze starożytną magią, nieśmiertelnymi bohaterami, masą magicznych przedmiotów, pozwala przypuszczać, że nie będzie to kolejne banalne story oparte na schemacie walki dobra ze złem.

Rzeczywiście, twórcy gry pozwalają nam wcielić się w jednego z trzech bohaterów, należących do wymienionych kultur. Każdy z nich, z różnych względów, posiada jeden element starożytnego amuletu, podzielonego przez bogów ze względu na jego wielką moc. I jakby nie było, każdy z nich dąży do zdobycia pozostałych elementów (z różnych powodów mających odzwierciedlenie w historii), co skutkuje konfliktem między całymi narodami.

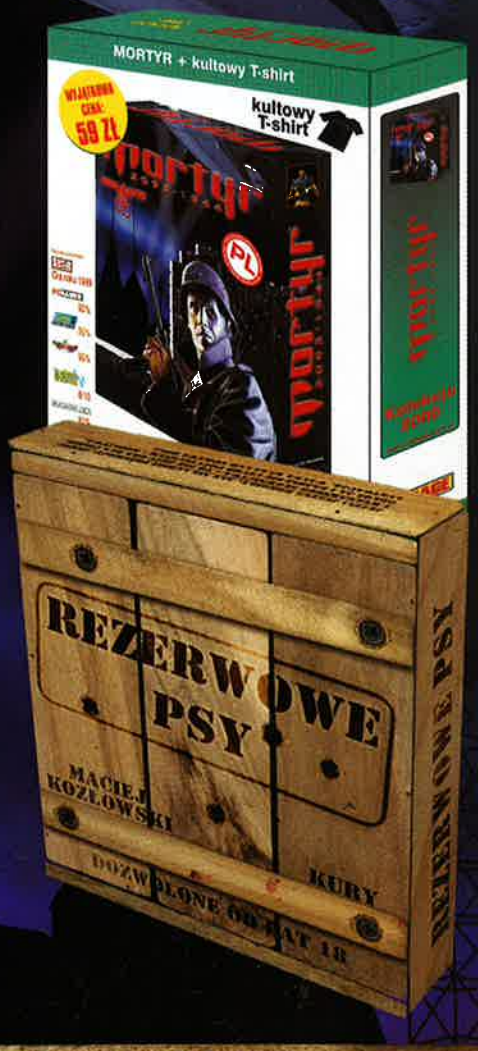
Jak na RPG przystało, nasze działanie ma kluczowe znaczenie dla świata, w którym żyjemy. Postacie oddane nam do dyspozycji, przestają być "wolnymi strzelcami", samotnie wpływającymi na losy świata. Odmienny charakter postaci wynika z wykorzystania w grze elementów strategii czasu rzeczywi-

REZERWOWE PSY

Mortyr 2093-1944

Pytania konkursowe:

1. Jak ma na imię bohater gry Mortyr?
2. W jakich latach rozgrywa się akcja gry Mortyr?
3. Podaj nazwę zespołu, który nagrał ścieżkę dźwiękową do gry Rezerwowe Psy?



Aby wziąć udział w losowaniu cennych nagród, wyślij kartkę pocztową z poprawną odpowiedzią na adres: IM Group Sp. z o.o. ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa z dopiskiem MORTYR i REZERWOWE PSY nie później niż do 31 lipca. Rozwiązanie konkursu w numerze wrześniowym. POWODZENIA!

KONKURS

Nagrody:

5 gier MORTYR (edycja z koszulką)
5 gier Rezerwowe Psy
10 koszulek

PATRONAT INTERNETOWY CITYNET www.citynet.pl

nekrosoft

IM GROUP IPS COMPUTER GROUP MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl

PC CD

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
www.market.pl

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

stego. Gracz od samego początku kieruje osadą, z której pochodzi, a w trakcie gry ma możliwość opanowania innych osad. Wiąże się to z wykorzystaniem ich zasobów i zwiększeniem potęgi własnego plemienia. Mamy możliwość wznoszenia budynków, trenowania żołnierzy, którzy staną w razie potrzeby do walki przy boku wodza. Wcielając się w postać jednego z bohaterów, możemy wybrać jedną z czterech "profesji" (wódz, wojownik, kupiec, myśliwy). Wybór ten wpływa na parametry postaci i jej umiejętności (oczywiście z możliwością modyfikacji przez gracza), co z kolei ma wpływ na strategię naszego działania. Będąc charyzmatycznym przywódcą, szybko podporządkujemy sobie potrzebnych nam ludzi (przede wszystkim wojowników) i wykorzystując siłę fizyczną (jak i siłę charakteru), dążymy do celu. Dla użytkowników, brzydzących się walką i przymusem, najlepszym rozwiązaniem będzie kupiec, którego "konstrukcja" pozwala na szybką akumulację kapitału i zasobów materialnych, co z kolei umożliwia wynajęcie "chłopców od mokrej roboty". Gracz ma możliwość zarządzania grupą dziewięciu NPC, wydając im rozkazy osobiste, jak i grupowe.

Według dostępnych mi informacji, w Konung wykorzystano algorytmy, opracowane przez radzieckich specjalistów w dziedzinie planowania taktycznego i strategicznego dla armii w okresie zimnej wojny. Dzięki nim, od momentu rozpoczęcia gry postacie (NPC), żyją własnym życiem, ewoluują, nabierając doświadczenia. Wpływ na to ma zachowanie się gracza, rozwijająca się również sytuacja polityczna i gospodarcza. W trakcie gry czas płynie nieprzerwanie, "nie grające postacie" zajmują się handlem, wymianą informacji, niezależnie od działań gracza rozwijają się osady (budowanie umocnień, przedstawicielstw kupieckich). Gracz ma oczywiście największą możliwość wpływu na rzeczywistość, jednak nie ma w Konung sytuacji, że postacie w określonych lokacjach "zaczynają żyć", tylko w obecności gracza zgodnie z założeniami scenariusza. Czy wszystko wygląda tak pięknie, jest tak nieliniowe nie jestem w stanie stwierdzić. Powód jest prosty: wersja beta z którą miałem do czynienia, nie pozwala na pełne sprawdzenie możliwości algorytmów zastosowanych w grze, ze względu na ograniczony terytorialny zakres gry.

Również w odniesieniu do kwestii, jakich przeciwników spotkamy na swej drodze jestem zmuszony oprzeć się na zapewnieniach producentów. Obiecują ponad dwadzieścia gatunków potworów (od klasycznych smoków, centaurów, czy trolli, po zmiennokształtnych, nie-umarłych itd.) i tuziny podtypów w każdym. Wedle zapewnień gracz może rekrutować niektóre z nich do swojej kompanii (te, które nie mają problemów z komunikacją werbalną).

Jeżeli chodzi o narzędzia zbrodni, mamy do dyspozycji pełną gamę broni siecznej, obuchowej, no i łuk oczywiście, o charakterze konwencjonalnym i magicznym. Ponadto cała masa starożytnych artefaktów, modyfikujących umiejętności i parametry bohatera.

Scenariusz gry, w tym przypadku ogromnie ważny i interesujący, to jednak nie wszystko. Czas wspomnieć o tym, jakiego rodzaju emocje wywołują u gracza bodźce wzrokowe i słuchowe, wynikające z przebywania w świecie Konunga. Autorzy dołożyli starań, aby teren, na którym działamy, wyglądał wiarygodnie w odniesieniu do faktów historycznych. Budowle, ubiory, broń wzorowane są na eksponatach i ich rekonstrukcjach muzealnych. Ponadto niezłe efekty świetlne, zjawiska atmosferyczne (pioruny), różnorodne pod względem krajobrazu lokacje.
Szkoda tylko, że gra działa maksymalnie w rozdzielczości 800x600, co niektórych może nie zadowolić. Postacie poruszają się niezbyt naturalnie i niestety bardzo powoli. Pole widzenia gracza ograniczone jest zasięgiem wzroku bohatera, co ma zwiększać realizm (zdaniem twórców), a w rzeczywistości utrudnia grę i strasznie irytuje, zwłaszcza przy liczniejszej drużynie (widać tylko to, co znajduje się w zasięgu wzroku naszego bohatera, pozostałych już nie). Gra, jak wiemy, toczy się w czasie rzeczywistym, w cyklu dzień-noc; błogosławieństwem dla gracza jest możliwość wyłączenia tego cyklu. Granie w nocy wymaga bowiem zakupienia na bazarze - od przedstawiciela WNP - noktowizora: ekran robi się czarny jak smoła. Zastanawiam się, czy w tym przypadku też chodzi o zwiększenie realizmu? Mimo tego, Konung sprawia miłe wrażenie wizualne, choć może nie dorównuje takim produkcją, jak na przykład Wrota Baldura. Oprawa dźwiękowa niczym specjalnym nie razi, ale też nie zachwyca. Gra szczęśliwie ma być spolszczona. Ja miałem zaszczyt czytać frazy w języku angielskim, zaś słuchać ich musiałem w wersji rosyjskiej. Brzmiało nieźle :).

Nie wchodząc w szczegóły, wypada mi na koniec napisać kilka słów podsumowania. Podstawowy wniosek, jaki nasunął mi się po zapoznaniu się z grą, jest jednoznaczny: twórcy mieli naprawdę doskonały pomysł. Co do jego realizacji, nie mogę tego ocenić ze względu na okrojoną wersję, która daje jedynie niewielkie wyobrażenie o przewidzianych możliwościach i innowacjach. Świetnie skonstruowana fabuła, bezprecedensowe połączenie elementów RPG i RTS pod względem ich doboru, pozwala twierdzić, iż Konung znajdzie szerokie grono odbiorców. Taki też jest motyw twórców, którzy chcą zaspokoić gusta zwolenników RPG jak i RTS, które jakby nie było są bardzo różne. Jeżeli pomysł w praktyce się sprawdzi, to jest tylko kwestią czasu, aby inni producenci poszli drogą, jaką wskazuje Konung.

Myślę, że wystarczająco nakreśliłem konstrukcję i zamysł gry, biorąc pod uwagę, że moje spostrzeżenia oparłem na roboczej wersji gry, nie chciałbym zbyt kategorycznie oceniać niektórych kwestii. Z taką oceną warto poczekać do sierpnia bieżącego roku, gdyż premiera Konung: Legend of the North właśnie w sierpniu ma nastąpić. □

Metal Fatique

W XXIII wieku ludzkość spełniła jedno ze swoich marzeń - sięgnęła gwiazd. Pierwsze wyprawy badawcze wykryły, że największy ludzki koszmar [albo marzenie?] ziścił się - nie jesteśmy w komosie sami. Ziemianie odkryli wiele planet, niegdyś zamieszkanych a teraz doszczętnie zniszczonych. Dokładna analiza znalezisk pozwoliła naukowcom stwierdzić, że sprawca tych zniszczeń jest ten sam. Gdzieś tam, pośród gwiazd, istnieje cywilizacja, której wysoko rozwinięta technologia pozwoliła zniszczyć wszystko, co napotkała na swojej międzygwiezdnej drodze. Tajemniczych obcych nazwano «Hedoth» i dołożono wszelkich starań, aby odkryć ich pochodzenie.

bEERmAN

Gdy statki wysłane na poszukiwania zidentyfikowały prawdopodobne miejsce zamieszkania rasy Hedoth, na ziemi rozpętało się piekło. Po dekadach zastoju w technologiach militarnych nagle wszyscy zaczęli się zbroić; w dużym stopniu pomogły w tym wraki maszyn wojennych odnalezionych na zniszczonych planetach [nowe technologie]. Potęga militarna ogromnych korporacji rosła w zastraszającym tempie, ale tylko trzy zdecydowały się stawić czoła przeciwnikowi.

Rimtech, Mil-Agro i Neuropa wysłały swoje floty do systemu planetarnego, gdzie prawdopodobnie zamieszkiwała rasa Hedoth. Wysłano statki zwiadowcze i zaczęto przygotowywać się do ostatecznego konfliktu. Gdy do flot dotarły pierwsze raporty zwiadowców, okazało się, że drugi z największych ludzkich koszmarów jest prawdą - jesteśmy w kosmosie sami. Wszystkie planety w systemie Hedoth okazały się być zniszczone - od wieków. Tajemnicza rasa nie zostawiła żadnych wskazówek co do swojego dalszego losu. Jedyne, co znaleźli Ziemianie, to kilka dziwnych instalacji pilnowanych przez roboty. Cała spuścizna technologiczna rasy Hedoth była na wyciągnięcie ręki. Jedyną przeszkodę stanowiła... konkurencja.

Tak zaczęła się wielka wojna między trzema korporacjami; wojna o władzę i potęgę.

MF jest chyba pierwszą grą, należącą do kategorii RTS z udziałem mechów, w której położono tak ogromny nacisk na strategię i zarządzanie zasobami.

Perypetie różnych mniejszych lub większych rodzin są pożywką dla pasożytów znanych pod nazwą «telenowele». Inna odmiana tych żyjątek czyli gry komputerowe nie używa już tego motywu tak chętnie. Nie licząc sławetnego «the Sims» i nielicznych przygodówek, więzy rodzinne są w gierkach motywem mało eksploatowanym. Oglądając intro do Metal Fatigue, nie byłem świadom faktu, że oto na moich oczach rozegrała się scena, która popchnęła do bratobójczej walki trzech ludzi. Ich dalsze losy, jak się okazało, były w moich rękach - gdyż trzej bracia są głównymi bohaterami gry, która nie tylko jest typową strategią czasu rzeczywistego, ale i opowiada całkiem ciekawą historię.

Wspomniane rodzeństwo - Diego, Jonus i Stefan - pracowało od dawna dla korporacji RimTech. Zdarzenie, którego świadkami jesteśmy w intrze (te nota bene do najlepszych nie należy), sprawia jednak, że ich losy idą różnymi drogami. Uznany za zmarłego Stefan zostaje siłą zwerbowany do Mil-Agro, Jonus opuszcza starą korporację i przyłącza się do Neuropy, a jedynie Diego pozostaje przy starym pracodawcy.

W takiej właśnie sytuacji zaczyna się każda z trzech dostępnych w grze kampanii. Gracz, przechodząc każdą z nich, poznaje podaną w ciekawy i w pewnej mierze wyjątkowy sposób historię każdego z braci, opowiedzianą z jego punktu widzenia. Wydarzenia w każdej kampanii dzieją się jednocześnie i braciom zdarza się czasem spotkać na polu walki. Takie spotkanie, dzięki konstrukcji scenariusza, możemy obserwować z punktu widzenia każdego z braci biorącego w nim udział. Każda kampania składa się z dziesięciu misji, w czasie których bracia prowadzą pamiętniki, a koniec uwieńczony jest filmem, który we wspaniały sposób podsumowuje opowiedzianą historię (dla każdego z braci w inny sposób).

Jak więc widzicie, scenariusz jest dość ambitny. Autorzy tworząc go, inspirowali się w dużym stopniu klasycznymi japońskimi anime, opowiadającymi o lojalności, zdradzie, wierności wobec siebie, rodziny itp. Być może niektórzy z Was, czytając te słowa, skrzywili się z odrazą [„anime? - błeee!"]. Jeśli tak - proponuję mocne stuknięcie się w czoło. Metal Fatigue to od samego początku jak najbardziej klasyczny RTS, a fakt, że autorzy wsparli go takim scenariuszem, działa tylko na plus gierki. Inna sprawa, że rezygnacja z wrzucania do gierki czegoś, co dla graczy byłoby nowością, a postawienie na solidność okazało się na tyle oryginalne, że zainteresowało firmę Psygnosis. Dzięki niej Zono - firma dotąd nieznana na rynku gier PC - zadebiutowała naprawdę efektownym tytułem.

Dość jednak tych dywagacji, przejdę do konkretów. Po wspomnianym - kiepskim - intrze przychodzi czas na menu. Tu, bez dbałości o szczegóły i rozpoznanie terenu, ruszyłem do walki. W tym celu większość graczy skorzystałaby zapewne z możliwości rozegrania pojedynczej bitwy, gdzie możliwe jest ustalenie wszelkich jej parametrów. Ja jednak od razu wybrałem kampanię, o której co nieco już wiecie. Aby ją rozpocząć, musiałem jedynie podjąć dwie decyzje - czyli wybrać jednego z braci oraz ustalić poziom trudności. W zasadzie istotny okazał się jedynie wybór bohatera. I to nie tylko z powodu historii, którą będziemy śledzić. Każdy z braci pracuje dla innej korporacji, a każda z nich dysponuje inną technologią. Wprawdzie nie widać znaczącej różnicy między nimi w przypadku budynków czy masowo produkowanych pojazdów - duże różnice widać dopiero, gdy do walki wkraczają Comboty.

O tych maszynkach jednak napiszę za chwilę. W tym momencie istotny jest fakt, że wybór korporacji determinuje taktykę gracza. Wprawdzie najbardziej odczuwa się to w początkowej fazie gry, ale i później różnice nie zanikają, szczególnie gdy gracz wczuje się w klimat. W moim wypadku potrwało to dosłownie moment - nawet się nie obejrzałem, gdy świat gry pochłonął mnie bez granic.

Gdybym miał wymienić konkretne powody, dla których MF tak mi się spodobało, miałbym z tym problemy. Niewątpliwie w moim przypadku znaczącą rolę odegrał fakt, że głównymi bohaterami pola walki w MF są ogromne roboty, konstruowane przez gracza w trakcie misji. Wszelkie inne systemy uzbrojenia występujące zazwyczaj w RTSach na pierwszym planie tutaj są jedynie wsparciem dla ogromnych maszyn. Dodatkowym plusem jest fakt, że MF jest chyba pierwszą grą z udziałem mechów, w której położono tak ogromny nacisk na strategię i zarządzanie zasobami - i do tego należącą do kategorii RTS.

Comboty gracz konstruuje już w pierwszej misji, która dla każdego z braci jest czymś w rodzaju treningu. Początkowo wygląda ona tak, jak pierwsza misja w każdym innym RTSie do tej pory. Są tu jakieś czołgi, wozy rakietowe, pojazdy konstrukcyjne i zbierające zasoby - słowem stała i dobrze znana ekipa. Szybko jednak okazuje się, że pojazdy bojowe służą jedynie jako osłona, stawiają czoła wrażym pojazdom tego samego kalibru w czasie, gdy pojazdy konstrukcyjne rozbudowują infrastrukturę bazy. Powstają baraki, fabryka pojazdów lekkich (jak czołgi), fabryka części do Combotów i na koniec struktura, gdzie Comboty są uruchamiane. W późniejszych misjach rzecz jasna jest tego zdecydowanie więcej, bo prowadzimy badania mające na celu ulepszenie naszego sprzętu, produkujemy go więcej i lepiej itd. Jak to w RTS'ach...

Korporacje

RimTech

Stałe dążenie do sukcesu stara się wspierać poczuciem honoru. Niestety ci idealiści wiedzą, że w tym nieidealistycznym świecie jedynie pieniądz oznacza prawdziwą władzę. Ich zainteresowanie technologią Obcych ma wymierny i prozaiczny cel - wzmocnienie swej potęgi.

Jeśli prawi i honorowi ludzie są w stanie Cię zniszczyć, kim jesteś, aby negować ich wizerunek świata?

Mil-Agro

„Niech silniejszy przeżyje, a słabi niechaj będą paliwem dla naszych silników"

To zdanie idealnie obrazuje filozofię tej korporacji. Jej członkowie rekrutują się z najlepszych żołnierzy na Ziemi. Jako ludzie awanturują się i są porywczy i tak naprawdę po prostu kochają walczyć. Chyba nic nie jest ich w stanie zatrzymać na drodze do przejęcia technologii rasy Hedoth. To niepokojące, uczestniczyć w śmiertelnym konflikcie, w którym jeden z przeciwników z radością idzie przed siebie wśród wybuchów i rzezi...

Neuropa

W każdym otwartym konflikcie między dwoma potęgami znajdzie się jakaś ciemniejsza strona. Neuropa jest takim właśnie elementem. Tajemniczy, cierpliwi, potrafią niepostrzeżenie znaleźć się w każdym miejscu. W czasie gdy RimTech i Mil-Agro obrzucają się hasłami propagandowymi i wykrzykują swoje racje, Neuropa po cichu zdobywa coraz więcej dla siebie.

Prawdę mówiąc, ta korporacja jest bardziej obca niż technologia, o którą walczy z przeciwnikami...

Jednak jest coś, co zdecydowanie odróżnia MF od tych zwykłych „czasorzeczywistych" strategii, a mianowicie sposób w jaki powstają Comboty. Każdy z nich nie jest jednorodną konstrukcją, a składa się z pięciu elementów - korpusu, pary rąk i nóg. Niby to niewiele - ale to tylko pozory. W rzeczywistości fakt, że każda ręka i każda noga może być innego typu, podobnie jak korpus, do którego są przyłączane, sprawia że możliwe jest zbudowanie kilku tysięcy wersji mecha! Tylko i wyłącznie od gracza i taktyki, jaką sobie obierze, zależy jak wyposaży swoje maszyny. Początkowo do wyboru jest niewiele komponentów, ale z czasem zyskujemy szeroki wybór elementów. Możliwości, prawdę mówiąc, są praktycznie nieograniczone! Ale najciekawsze jest to, że raz zbudowany Combot może być właściwie w dowolnym momencie modyfikowany. Wymiany jego elementów składowych można dokonywać zarówno w bazie jak i na polu walki i - co ciekawe - można w tym celu użyć pozostałości po wrogich maszynach! Nieraz zdarzało mi się polować na jakiegoś Combota tylko dlatego, że miałem chrapkę na jego nogi. [Brzmi to perwersyjnie - ale cóż poradzę?]. Kończąc wywody na temat Combotów, należy jeszcze wspomnieć, że są one kierowane przez złożone z ludzi załogi, szkolone tylko i wyłącznie w tym celu. Załoganci rzecz jasna różnią się od siebie poziomem doświadczenia, a ten znowu wpływa bezpośrednio na wygląd maszyny, którą kierują. Dobry bot, kierowany przez doświadczoną ekipę, nie tylko wyróżnia się z tłumu innym wyglądem (co swoją drogą jest dość pomocne), ale i ilością zniszczeń jakie sieje...

Comboty nie są jedyną unikalną cechą Metal Fatigue. Już w drugiej misji po stronie sił RimTech spotkało mnie niewątpliwe szczęście sprawdzenia na własnej skórze podziału pola walki na trzy poziomy. Główny, czyli powierzchnia planety, jest areną dla większości spotkań i potyczek głównym terenem budowlanym. Gdzieniegdzie na powierzchni znajdują się windy lub otwory, za pomocą których można dostać się pod powierzchnię planety. Tam nie dość, że znajdziemy dużo więcej źródeł energii, to mamy jeszcze możliwość drążenia skał i tworzenia nowych korytarzy. Trzeci poziom, na którym toczy się gra, to orbita planety. Rządzą tu jednostki latające (w tym niektóre modele Combotów), a „fundamentem" dla budynków są asteroidy. Taki podział pola walki powoduje początkowo problemy - jednak dzięki wygodnemu interfejsowi orientowanie się we wszystkim jest bardzo wygodne, a każdy strateg z pewnością doceni możliwości, jakie dzięki temu się przed nim otwierają.

Nawet jeśli ktoś straci orientację na polu walki, szybko będzie musiał się przyzwyczaić. Sprawcą takiego stanu rzeczy jest niejaki Mark Baldwin czyli osobnik znany z tworzonych na potrzeby gier algorytmów sztucznej inteligencji. Ten, który wykreował dla Metal Fatigue, jest mówiąc najkrócej ... dobry. Wystarczy średni poziom trudności, aby spotkać się z przeciwnikiem rozważnym i niebezpiecznym. Co ciekawe, w każdej misji działa on w inny sposób - mamy do czynienia z różnymi osobowościami - i nigdy nie trzyma się ściśle jednej taktyki. Jeśli jakaś akcja mu się nie uda, próbuje znów, ale w inny sposób. To właśnie wymusza u gracza opanowanie wszystkich trzech poziomów gry, bo komputer doznając porażki na lądzie, spróbuje uderzyć z powietrza, a do tego np. poprowadzi pozorowany atak spod ziemi. Podsumowując to wszystko, komputer jest satysfakcjonującym przeciwnikiem i ukończenie wszystkich 30 solowych misji na wysokim poziomie trudności wymaga naprawdę solidnego główkowania. Ostatnią z ciekawostek, która wyróżnia MF z licznej rzeszy RTSów, jest sposób przygotowywania się do misji. Gracz nie zawsze zastaje gotową bazę i ustalony z góry skład jednostek. Zamiast tego może przed rozpoczęciem misji sam wszystko zaplanować. Stawianie budynków, rekrutowanie jednostek i inne akcje przygotowawcze odbywają się na spokojnie i jedynym ograniczeniem jest gotówka w postaci zasobów.

Wymienione wyżej cechy są tym, co w Metal Fatigue jest nowego lub naprawdę oryginalnego. Cała reszta czyli kierowanie jednostkami, budowanie, walka itp. niczym się właściwie nie wyróżnia. Trzeba jednak przyznać, że autorzy nie odwalili fuszerki i każdy element gry jest dopracowany. Moim zdaniem taka realizacja MF wskazuje na jedno: gatunek RTSów nie jest - wbrew pozorom - do końca wyeksploatowany - a tylko twórcy większości nowych RTSów idą na łatwiznę. Bo jak się okazuje, można - gdy się chce - zrobić grę taką samą... ale inną, świeżą, oryginalną. Metal Fatigue to właśnie dowód na poparcie mych słów: kawał dobrej roboty, w którym nie brakuje niczego, co być powinno.

Całość akcji MF przedstawiona została za pomocą engine stworzonego tylko na potrzeby tej gry. Wyświetla on realistycznie wyglądający trójwymiarowy teren, budynki i jednostki. Dodatkowe wrażenia zapewniają efekty świetlne, wybuchy oraz możliwość dostosowania widoku do swoich potrzeb oraz aktualnej sytuacji. Kamera, z pomocą której obserwujemy pole walki, jest w bardzo dużym zakresie ruchoma. Możliwe jest powiększanie widoku, obracanie go, zmiana kąta widzenia itp. Sprawdza się to znakomicie i brakuje mi jedynie zapamiętywania kilku ustawień kamery, aby możliwe było szybkie przełączanie się między nimi. Równie ważne, o ile nie ważniejsze, jest jednak to, co dzieje się na ekranie. O budynkach i mniejszych jednostkach nic złego powiedzieć nie można, ale i chwalić raczej nie ma za co - standardowa robota. Jednak Comboty to już inna sprawa: są dokładnie wymodelowane, a ich ruchy bardzo płynne i - co brzmi dziwnie - naturalne, sprawiają radość oczom. Animacja tych wielkich maszyn nie polega jedynie na odtwarzaniu gotowych sekwencji, lecz na takim ich łączeniu, że powstają całkowicie nowe ruchy. Dzięki temu comboty nie powtarzają w kółko tych samych poruszeń, co daje wspomniane poczucie naturalności. Engine potrafi - poprzez Direct3D lub OpenGL - wyświetlać obraz w rozdzielczości od 640x480 do 1600x1200 w 16 lub 32 bitowej palecie kolorów. Muszę przyznać, że robi to całkiem sprawnie nie tylko na potężnym sprzęcie. Generalnie strona wizualna gry - szczególnie gdy pominąć intro i panele - jest jej mocnym atutem.

Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem dobiegającym z głośników. Ścieżka muzyczna jest dynamiczna i dostosowana nie tylko do wybranej korporacji, ale też do aktualnej sytuacji na ekranie. Dzięki temu ogromnej poprawie ulega nastrój, a od siebie mogę tylko powiedzieć, że MF jest jedną z niewielu gier, w których nie wyłączyłem muzyki. Ta wybija się z tła, ale nie dominuje. Dźwięki może nie należą do rewelacyjnych, jednak trzymają poziom. Co ciekawe - MF nie używa dźwięku 3D, a specjalnego systemu, który spełnia to samo zadanie. Dzięki niemu każdy dźwięk dobiega z odpowiedniej strony i brzmi różnie w zależności od odległości od jego źródła i przeszkód na drodze.

Zono, debiutując na rynku gier PC takim tytułem jak Metal Fatigue, pokazuje, że będzie groźnym przeciwnikiem dla najlepszych teamów developerskich. MF to tytuł, który nie jest promowany „na siłę" jako wielki przebój, nie próbuje przyciągać odbiorców setkami urywających głowę nowości. Tutaj gracz może prześledzić pewną historię i wziąć w niej udział, naprawdę dobrze się bawiąc. Mimo tego, że oka nie przyciągają zabójcze efekty, ilość jednostek nie sięga kilkuset sztuk, to gra jest najzwyczajniej w świecie porządnie wykonana i daje satysfakcję z grania, zarówno pojedynczym graczom jak i maniakom rozgrywek sieciowych. Polecam...

□

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Psygnosis/Infogrames

Dystrybutor: Play-It, tel. [illegible]

Internet: http://www.psygnosis.com

Wymagania: P200, 32MB Ram, CD Rom x6, Win95/98

Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- porządne wykonanie
- ciekawy scenariusz
- trzy poziomy pola walki
- dobre AI
- duża ilość możliwych do zbudowania combotów
- sporo ciekawych pomysłów

Minusy:
- panele mogły by być ergonomiczniejsze
- cienkie intro
- tylko dla posiadaczy akceleratorów
- niektóre elementy grafiki nie wyrastają ponad przeciętność

Demo na CD 5/2000

Majesty

'Realia' fantasy ulegają z czasem ogromnym zmianom. Dzisiejsza definicja (o ile można w ogóle mówić o czymś takim) różni się w sposób znaczący od tej, która powstała choćby na podstawie przygód niezłomnego barbarzyńcy Conana. Zatarciu ulegają odwieczne granice między Złem a Dobrem. Twórcy fantastycznych światów starają się nie wiedzieć czemu czynić je coraz bardziej logicznymi i skomplikowanymi. Bohater Howarda niewątpliwie poczułby się zagubiony, gdyby trafił przypadkiem do któregoś z nich.

Yasiu

Podobny los spotyka nie tylko fantasy literackie. Również RPG z biegiem czasu odbiegło znacznie od konwencji "hack 'n slash", osadzonej w typowym świecie smoków i czarodziejów. Bohaterowie zaczynają rozmyślać, potwory mają dylematy moralne, a najmniej znaczący książęta ukończone studia na renomowanych uczelniach zarządzania. Nie da się ukryć, że taki sam los spotyka gry komputerowe. Ich twórcy starają się być w wymuszony sposób oryginalni i niestety często im to nie wychodzi. Cyberlore spróbowało innego podejścia, stworzony przez nich świat Ardanii jest powrotem do korzeni. Dzięki Majesty przeżyjecie w tym świecie wspaniałą przygodę rodem z klasyki fantasy.

Za siedmioma górami...

Wspaniałe intro, rozpoczynające grę w miły dla oka i ucha sposób, wprowadza gracza w realia świata. Bezkresne przestrzenie, strzeliste wieże, zamki i pałace staną się tłem dla odwiecznej potyczki Dobra ze Złem. Z jednej strony staną stwory, które można by nazwać drużyną 'All-stars' światów fantasy - gobliny, wilkołaki, smoki, golemy i inne tego typu paskudztwa, wynurzą się z cmentarzy, mrocznych borów i śmierdzących tuneli. Ich cel będzie jasny - wszystko co żywe i dobre ma przestać istnieć. Krótko mówiąc przyświecać im będzie hasło 'palić, gwałcić i rabować'. Jednak, jak na klasyczne fantasy przystało, na ich drodze stanie mur uczyniony z piersi mężnych bohaterów (tudzież bohaterek), gotowych oddać życie za Królestwo. Nie szczędząc męstwa, będą owi herosi czynić wszystko, aby złe siły znów zeszły do podziemia. Nie myślcie jednak, że będą to czynić za przysłowiowe dobre słowo od Króla. Nie wszyscy bohaterowie są takimi idealistami. Niektórzy z nich będą walczyć, by zyskać sławę i uznanie w oczach dam. Innych do boju popchnie słowo od wyznawanego bóstwa lub chęć wypróbowania się przeciwko realnemu zagrożeniu. Jeszcze inni w walce ze złem ujrzą możliwość powiększenia swoich doczesnych bogactw i uzyskania łask od niedawno koronowanego władcy. Zaś motywacją Jego Wysokości jest powiększenie królestwa i uczynienie go spokojnym domem dla wszystkich poddanych - to również Twoje zadanie gdyż właśnie twoje decyzje w tej grze będą decyzjami króla.

'Wasza Wysokość, czas wstać, założyć kapcie oraz zbroję i ruszyć... przed siebie, na pomoc ludowi, który cię kocha'

Było sobie królestwo inne niż wszystkie....

Wszystko to, ku mojemu zdziwieniu, zostało przez autorów zakwalifikowanie do kategorii RTS. Moim skromnym zdaniem Majesty lepiej określają inne słowa 'fantasy kingdom sim' - mówią one dokładnie, czym gra jest w rzeczywistości. Nie da się jednak ukryć, iż rzeczywiście jest to stra-

tegia i do tego rozgrywana w czasie rzeczywistym. Jednak jej odmienność od RTSowych standardów jest na tyle duża, że nie będę więcej używał owych trzech literek na jej określenie. Autorzy byli na tyle wspaniałomyślni, że zrezygnowali ze wszystkich chyba schematów kojarzonych z RTSami. Tak więc miłośnicy schematu 'zbuduj dużo, zbierz dużo, wyprodukuj dużo, trzystu na lewo, trzystu na prawo - reszta środkiem' będą zawiedzeni. Owszem, w Majesty budowanie jest niezmiernie istotne; rzekłbym nawet, że niezbędne dla powodzenia rozgrywki. Gromadzenie bogactw również jest bardzo ważne, pełny skarbiec jest połową sukcesu. Za brzęczącą gotówkę będziesz budował, wynajmował nowych bohaterów i zlecał badania. Również gotówką będziesz płacił magom, aby rzucali dla Ciebie czary. A i bohaterowie lubią pracować, wiedząc, że czeka ich za to błyszcząca nagroda.

Na tym jednak podobieństwa się kończą, bo w Majesty za zebrane złoto nie będziesz, drogi graczu, produkował niezliczonych ilości jednostek, które rzucisz do boju, gdy najdzie cię na to ochota. Jeśli mówią Ci coś tytuły Populous czy Settlers, możesz po Majesty spodziewać się rozrywki w podobnym stylu. Tu nie kierujesz poczynaniami postaci bezpośrednio, możesz jedynie coś im sugerować, a cała gra toczy się właściwie bez Ciebie. Maniaków kontrolowania każdego aspektu gry może to zniechęcić, ale zapewniam ich, że dużo stracą, nie stawiając czoła wyzwaniu stawianemu przez Majesty. Ta gierka to powiew świeżości, który moim zdaniem powinien poczuć każdy gracz - i to nie tylko ten, który miłuje się w klasycznym fantasy. Jak bowiem już rzekłem, gra toczy się w świecie, który łączy w sobie najlepsze cechy rozmaitych odłamów fantasy. Nie ma tu miejsca dla ludzi, którzy wszystko chcą wyjaśniać logicznie; tu liczy się przygoda, dreszcz emocji i dobra rozrywka.

Siła jego w bohaterach...

W Majesty zrezygnowano z ogromnej ilości oddziałów. Zamiast tego siła królestwa opiera się na bohaterach - wybitnych jednostkach, które jakością, a nie ilością stawiają czoła Złu. Władca - czyli gracz - aby wprowadzić na swoje ziemie nowego bohatera musi uczynić dwie rzeczy. Pierwszą jest ufundowanie gildii. Ta - oprócz funkcji reprezentacyjnych - służy również jako punkt rekrutacyjny bohaterów. W każdej z nich możemy za niewielką w gruncie rzeczy opłatą wyszkolić nowego herosa. W momencie opuszczenia murów (tudzież namiotów) gildii bohater taki staje się całkowicie niezależny i samodzielny. Rusza w świat, aby powiększać swe bogactwa i zdobywać doświadczenie, dzięki któremu jego imię może przejść do legend. W zasadzie byłoby to dla gracza strasznie nudne - gdyby nie fakt, że każdy z szesnastu dostępnych 'typów' bohaterów ma inne cele i w inny sposób próbuje je osiągnąć. Takie rozwiązanie, połączone z nikłym wpływem gracza na poczynania herosów, może wydawać się conajmniej dziwne. Jednak moim zdaniem to właśnie sposób przedstawienia bohaterów w dużej mierze tworzy klimat gry. Mało tego, ich indywidualność sprawia, że przestają być tylko ładnie wyglądającym zlepkiem pikseli na ekranie. Gracz z czasem przywiązuje się do swoich podopiecznych; poznaje ich nawyki, kaprysy. A czasem gwałtowna śmierć któregoś z nich może autentycznie rozczulić. To zresztą - ich śmierć - zdarza się dość często. Gracz irytuje się faktem, że mając kontrolę nad postacią nie dopuściłby do jego śmierci. Może jest w tym trochę racji, ale z drugiej strony takie rozwiązanie sprawia, że wydarzenia na ekranie stają się w większym stopniu opowieścią niż grą.

Adept

Kapłanka

Czarodziej

Krasnolud

Wojownik Niezgody

Zresztą tak naprawdę władca może w pewien sposób wpłynąć na poczynania jego 'prawych rąk'. Czyni to, wyznaczając nagrody za zabicie jakiegoś konkretnego stwora, zniszczenie wrażej budowli, czy też za najzwyklejsze osiągnięcie jakiegoś punktu na mapie (czyli klasyczny zwiad). Faktem jest, że nie na każdego bohatera pieniądz działa i nie każdego zadowalają sumy wygospodarowane na nagrody... Ponadto każdy z herosów może nagle stwierdzić, że woli odpocząć, popić w knajpie czy wziąć udział w turnieju zamiast czynić to, co Królowi wydaje się stosowne. Ale o to właśnie chodzi, to nadaje grze - co brzmi paradoksalnie - realizmu. Ciekawy jest również fakt, że wśród ras zamieszkujących świat gry oraz w gronie wyznawanych bogów istnieją pewne animozje. One właśnie sprawiają, że krasnoludy nigdy nie zgodzą się mieszkać w jednej okolicy z gnomami, a elfy krzywo patrzą na wyznawców tego czy innego bóstwa. Wbrew pozorom nieźle to komplikuje rozgrywkę.

A mury miast niezdobyte...

Rzecz jasna bohaterowie i ich gildie to nie jedyne składniki świata gry. Są one jedynie niewielką jego częścią; istotną, ale nie mającą racji bytu bez całej reszty. Na nią składa się przede wszystkim zamek władcy, który jest podstawową budowlą występującą w każdej misji. Stąd do akcji ruszają poborcy podatkowi, tutaj też rezyduje wirtualna inkarnacja gracza. Z czasem zamek zaczynają otaczać inne budowle. Początkowo są to wieże strażnicze, potem pojawiają sie kolejne, takie jak targowisko, kuźnia, karczma itp. Wraz z przybywaniem kolejnych budynków użytkowych przybywa również schronienia dla zwykłych mieszkańców królestwa. Cała infrastruktura nie jest może skomplikowana, ale często to właśnie jej prawidłowy rozwój decyduje o zwycięstwie. I pamiętajcie, że budynki nie powstają tylko po to, by cieszyć oko gracza! Każdy z nich pełni niezmiernie istotną rolę: od zaopatrywania bohaterów w nowy sprzęt (oczywiście, jeśli ich na to stać), aż po prowadzenie badań naukowych, dających w rezultacie dostęp do nowych czarów. Omawianie funkcji wszystkich budowli jest tu bezcelowe. Wspomnieć jednak muszę o fakcie, że każda właściwie konstrukcja może być kilkakrotnie ulepszana i w miarę rozbudowy oferuje graczowi coraz więcej przydatnych usług. Tak czy inaczej rozwój naszej osady w każdej misji jest rzeczą, na którą mamy największy wpływ, zatem powinniśmy poświęcić planowaniu rozwoju sporo czasu.

Aby jeść mógł ktoś, pracować musi ktoś...

Wśród tych wszystkich budynków toczy się prawie normalne życie zupełnie normalnych ludzi, o których zwykle sie nie mówi. A to błąd - bo bez zwykłych mieszkańców, wykonujących 'zwykłą', kompletnie nieheroiczną, pracę, nawet bohaterowie by głodowali. Dlatego też świat Majesty wypełniony jest pracującymi w pocie czoła wieśniakami, poborcami podatkowymi, kupcami i strażnikami. Ci pierwsi zajmują się głównie naprawą uszkodzonych budowli i stawianiem nowych. Pomagają im w tym zadaniu gnomy i krasnoludy, jednak główny ciężar spada właśnie na plebs, który nie wydaje się być z tego faktu niezadowolony. Ochoczo pracuje, płaci podatki i woła o pomoc, gdy dzieje mu się krzywda. Tej najprędziej udzielają wspomniani strażnicy. Ci mieszkający w wieżach wojownicy bez zapędów (na bohaterów) umilają sobie czas patrolowaniem okolicy i pilnowaniem, żeby nikomu źle się nie działo. Na koniec zostawiłem osobistość zwykle nielubianą, jaką jest poborca podatkowy. Człowieczek ten krąży od domostwa do domostwa, odwiedza wszystkie miejsca, gdzie czuje złoto i pobiera odpowiedni jego procent, który zasila naszą kasę. Oprócz handlu właśnie podatki są głównym źródłem dochodów w królestwie. Dlatego często opłaca się zmodyfikować nieco 'system podatkowy', aby był on jak najbardziej wydajny. Wydaje się, że tych szarych eminencji jest niewiele. Nic bardziej mylącego, wystarczy chwila grania, aby stwierdzić pomyłkę. W miarę rozwoju osady przybywa chłopów, coraz więcej strażników kręci się po okolicy, a coraz większe zamczysko gości kolejnych poborców podatkowych. Dzięki temu ruch 'na ulicach' miasteczek w Majesty zawsze jest spory.

Każdy kij ma dwa końce...

W taki oto spobób wymieniłem najważniejsze składniki Majesty. Przyznacie chyba sami, że właściwie nie ma wśród nich żadnego, który uderzałby w oczy nowością, świeżością. Jak się jednak okazuje, nie to jest najważniejsze. W dużo większym stopniu liczy się fakt, iż wszystkie te elementy zostały wykonane po prostu po-rząd-nie. Mało tego, autorzy mie pokusili się o wprowadznie jakiś
"nowatorskich" udziwnień. Postawili na tradycjonalizm i moim zdaniem Majesty wspaniale na tym wyszło. Każdy zaprawiony w realiach fantasy gracz będzie przy tej grze czuł się jak w domu. Nie zaskoczy go wygląd żadnego potwora ani umiejętności żadnej postaci ani żadna opcja w menu. Jeśli tylko przyjdzie mu ochota na poznanie statystyk któregoś z bohaterów, gra stanie na wysokości zadania i pokaże to, co dla każdego miłośnika RPG jest najbardziej istotne. Niewątpliwie jest to również częścią rozgrywki; takie z pozoru nieistotne, śledzenie poczynań naszych bohaterów oraz ich osiągnięć daje naprawdę wiele radości. Jedynie fakt, że doświadczenie naszych herosów nie przechodzi z misji na misję psuje mi nieco humor. Łatwo jednak o tym zapomnieć, gdy już jest się naprawdę zaangażowanym w rozgrywkę - a to wcale nie przychodzi trudno.

Przed graczem stoi kilkanaście zadań do wykonania. W zasadzie można powiedzieć, że cele, jakie należy w nich osiągnąć, nie są niczym nowym: ot zniszczyć coś, dojść do konkretnego miejsca itp. W rzeczywistości sprawa wygląda nieco inaczej. Nawet ta sama misja rozgrywana dwukrotnie nadal jest zabawna. Przyczynia się do tego losowe generowanie terenu, na którym toczy się akcja oraz ogromna swoboda, jaką autorzy pozostawili graczowi. Nie jest to rozwiązanie nowe, jednak w Majesty gracz nie odczuwa tego w jakiś szczególnie przykry sposób. Przeciwnie, powtarzanie misji i rozgrywanie ich w inny sposób daje tak samo dużo radości, jak podchodzenie do nich po raz pierwszy.

Tak czy inaczej, rozgrywanie scenariuszy przygotowanych przez autorów może się w końcu znudzić, dlatego umieszczono w Majesty opcję służącą do łatwego i szybkiego generowania całkowicie nowych misji. Gracz ma przy tym całkowitą kontrolę nad większością aspektów przyszłej rozgrywki, a efekty, jakie uzyskuje się dzięki temu generatorowi są naprawdę imponujące. Dla niektórych niezmiernie istotny okaże się fakt, iż w trybie rozgrywki sieciowej ów generator również doskonale spełnia swoje zadanie. To chyba dzięki niemu oraz kilku nieuchwytnym 'elementom' Majesty w sieci osiąga pełnię swoich możliwości i/lub grywalności.

Słów kilka na pożegnanie

Kończąc tę recenzję, muszę jeszcze wspomnieć co nieco o sprawach bardziej przyziemnych niż ratowanie królestwa - a jednocześnie niezmiernie istotnych dla dużej części graczy. Mowa oczywiście o grafice i dźwięku, bez których żadna gra nie jest w stanie zaistnieć. W wypadku Majesty mamy do czynienia z jedną z lepszych szat graficznych, z jakimi ostatnio się spotkałem. Nie znaczy to, że operuje jedynie w gigantycznych rozdzielczościach z paletą kolorów, której nie powstydziłby się nawet Matejko na haju. Graficy pracujący przy tej grze postawili przede wszystkim na solidność i rzetelność.

Podobnie jest z oprawą muzyczną i dźwiękową. Muzyka została moim skromnym zdaniem dobrana idealnie do klimatu świata fantasy. Być może niektórym nie przypadną do gustu cukierkowe, 'dworskie' kawałki - jednak oprócz nich usłyszymy również wspaniałe pieśni wojenne, które bez wątpienia zagrzeją was do walki przeciwko Złu. Reszta oprawy dźwiękowej to odgłosy natury, wrzaski zabijanych bohaterów, okrzyki radości i inne tego typu dźwięki. One również stoją na wysokim poziomie, są równie klimatyczne jak muzyka.

Czepiać się można - ale raczej na siłę. Jeśli miałbym wymienić jakiś konkretny minus gry, sprawiłoby mi to nie lada problem. Czepiać mogę się jedynie do szczegółów, które wobec 'całokształtu' mają naprawdę niewielkie znaczenie. (Prawdę mówiąc, odniosłem wrażenie, że zaistniały one w grze tylko po to, aby możliwe było w miarę 'płynne' wydanie kolejnej części, w której zostaną szybko poprawione). A na to

moim zdaniem są spore szanse. Majesty to gierka wykonana naprawdę solidnie i mająca ogromną grywalność. Jednocześnie wiele jej aspektów niewielkim nakładem sił można by znacznie rozbudować, bo w Majesty drzemie naprawdę wielki potencjał - ale poczekajmy. Wszak już szykuje nam się pierwszy oficjalny dodatek. Mam nadzieję, że gra ta zdobędzie serca wielu graczy - naprawdę na to zasługuje. Być może, w momencie gdy czytacie te słowa, w sklepach jest już polskie wydanie Majesty, którego dystrybucją zajmuje się CD Projekt. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Microprose/Hasbro
Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257151
Internet: http://www.cyberlore.com/majesty/
Wymagania: P166MHz, 32MB RAM, 4xCD-ROM, 2MB SVGA video card
Akcelerator: Nie trzeba

Plusy:
- rzetelne wykonanie
- oprawa miła dla oka i ucha
- ciekawe podejście do tematu
- bardzo dobry generator misji
- 'ludzkie' wymagania sprzętowe

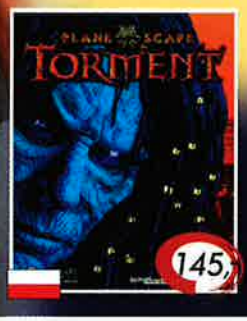
Minusy:
- mogłaby być jeszcze lepsza :)
- może się nie podobać miłośnikom 'totalnej kontroli'
- czepialscy powiedzą, że "wszystko już było"

koszty pocztowe 7,05 zł • ceny zawierają Vat • płatność przy odbiorze
czas dostawy 2-7 dni roboczych • możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
gwarancja zabezpieczenia przesyłki • pracujemy pn-pt 8-18.

tel./fax (022) 863 37 12

e-mail: sklep@gralnia.com 03-996 Warszawa 131 skr. pocztowa 59

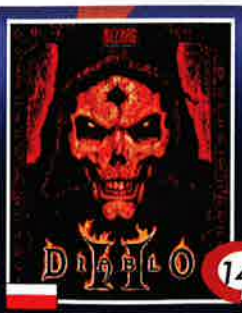
STREFA gralnia.com



145,-

69,-

69,-



145,-

CD ACTION PROMOCJA
PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO
KUP GRĘ ZA MIN. 69zł I WEŹ UDZIAŁ W LOSOWANIU JEDNEJ Z TRZECH ROCZNYCH PRENUMERAT CD ACTION
OFERTA WAŻNA OD 15.06 DO 31.07

graj oszczędnie

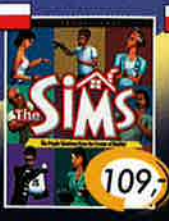
ACE VENTURA PL	59
AD 2044	40
ADAS I PIRAT BARNABA PL	59
AGE OF EMPIRES 2	194
AGE OF WONDERS	145
AIRLINE TYCOON PL	59
AIRPORT	145
ALPHA CENTAURI	50
AMERZONE PL	89
ANCIENT CONQUEST PL	60
ANNO 1602 PL	89
ARMORED FIST 3	117
ARMY MAN II	90
ATLANTIS 2 PL	69
ATLANTIS PL	35
AZTEC PL	59
BALDUR`S GATE -WROTA BALDURA WERSJA ANG.	79
BALDUR`S GATE +OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL	145
BATTLE ISLE 2 + TITANS LEGACY PL	25
BATTLEZONE 2	145
CROC 2	99
BREAKNECK	60
BROKEN SWORD 2 PL	50
BRYDŻ 99	79
C & C COVERT OPERATION	89
C & C TIBERIAN SUN	99
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM	60
CASE CLOSED PL	59
CASTROL HONDA 2000 PL	59
CEASAR III	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	117
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + POLSKA LIGA	59
CHESSMASTER 7000	145
CLOSE COMBAT 4	148
COLIN MCRAE RALLY	89
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	89
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	89
CONFLICT FREESPACE PL	40
CORSAIRS PL	59
CREATURES 2	60
CREATURES 3	89
CROC 2	99
CUTTHROATS	145
DEVIL INSIDE PL	Tel.
CZERWONY KAPTUREK PL	40
DAIKATANA	148
DARK OMEN - WARHAMMER	50
DELTA FORCE 2	117
DEMISE PL	89
DIABLO	59
DIABLO 2 PL	145
DIABLO HELFIRE	40
DIE BY THE SWORD PL	40
DIE HARD TRILOGY 2	99
DISCWORLD NOIR	50
DRAGONFIRE PL	42
DRAKAN	90
DRIVER	59
DUKE NUKEM 3D+ MISJE	50
DUNE 2000	50
DUNGEON KEEPER 2 PL	90
DUNGEON KEEPER+MAGIC CARPET	50
EARTH 2150 PL	80
EMERGENCY PL	40
EXTERMINACJA PL	659
EXTREME ASSAULT PL	33
EXTREME BIKER	89
F/A 18 (JANE`S)	139
F/A 18 SUPER HORNET	117
F-22 LIGHTING III	149
FARAON PL	145
FAUST PL	68
FIFA 2000	90
FIFA `98	50
FINAL FANTASY VII	89
FINAL FANTASY VIII	145
FLANKER 2.0	89
FLIGHT UNLIMITED III	134
FLOJD -PL (4 CD)	59
FOOOTBALL MANAGER 2000	108
FORCE 21	145
FORD RACING	135
FREESPACE 2 PL	68
GABRIEL KNIGHT 3	145
GANGSTERS	90
GARFIELD-TWOJE KOMIKSY	35
GRAND PRIX LEGEND	60
GRAND THEFT AUTO 2	145
GROMADA PL	40
GRUNTZ PL	40
GUNSHIP	90
HALF - LIFE GOLD	89
HALF LIFE GENERATION	148
HALF LIFE OPOSING FORCE	89
HEROES OF MIGHT & MAGIC III -ARMAGDDONS BLADE PL	69
HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL	117
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PL) + MISJE	89
HIDDEN AND DANGEROUS -FLIGHT FOR FREEDOM	89
HIND	30
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL	59
HOMEWORLD	145
HOPKINS FBI PL	59
IMPERIALISM II	69
INCUBATION PL	40
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	185
INTERSTATE `82	90
INVICTUS PL	69
JACK ORLANDO PL	40
JAGGED ALLIANCE 2 PL	59
JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL	40
JAZZ JACKRABBIT 2 PL	40
KINGPIN	89
KNIGHTS AND MERCHANTS PL	40
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL	59
KSIĄŻE I TCHÓRZ PL	50
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	149
LEGO CREATOR PL	90
LEGO ISLAND PL	90
LEGO LOCO PL	90
LEGO RACER PL	90
LEGO SZACHY PL	90
LEMINGS PAK PL	40
LEW LEON PL	40
LIATH - SPIRALNY ŚWIAT PL	78
LIGA POLSKA MAN. 2000 PL	89
LOMAX PL	40
LUFTWAFE COMMANDER	140
MAYDAY	40
MDK	39
MIGHT & MAGIV VII PL	79
MORTYR PL + koszulka	59
NASCAR RACING 3	89
NBA LIVE 1999	50
NBA LIVE 2000	99
NEED FOR SPEED PORSHE CHEL.	99
NEED FOR SPEED 3	109
NASCAR 2000	TEL.
NEED FOR SPEED 4	99
NHL 2000	99
NIGHTMARE CREATURES	59
NOMAD SOUL	149
NOX	109
OPERATIONAL ART OF WAR	40
OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL	50
PANZER COMMANDER	59
PANZER ELITE	117
PANZER GENERAL 3D	89
PANZER GENERAL II	60
PEOPLE`S GENERAL	60
PLANE SCAPE: TORMENT PL	145
PHANTASMAGORIA 1	60
PHANTASMAGORIA 2	60
PIĘCIPAK 1999	145
PINBALL 3D ULTRA	60
PIZZA SYNDICATE PL	59
POMPEI PL	68
PRINCE OF PERSIA 1 i 2	60
PRINCE OF PERSIA 3D	89
QUAKE 3 ARENA	175
ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	36
QUEST FOR GLORY 5	60
RAILROAD TYCOON DE LUXE	29
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	145
RALLY CHAMPIONSHIP	40
RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	90
RAYMAN 2	90
RAYMAN UCZY MATMY I POLAKA	40
REAH + AD 2044	125
RED BARON 3D	60
RETURN TO KONDOR	60
REZERWOWE PSY PL	40
RIVEN	60
ROLLERCOASTER TYCOON PL	59
SAGA GNIEW WIKINGÓW PL	56
SCREAMER RALLY	30
SEGA RALLY 2	90
SEPTERRA CORE	55
SETTLERS I PL	20
SETTLERS II MISJE PL	20
SETTLERS II PL	35
SETTLERS III +NOWE MISJE PL	138
SETTLERS III NOWE MISJE PL	40
SETTLERS III-MISJA AMZONEK PL	50
SHOGUN PL	99
SILENT HUNTER COMM. EDITION	60
SKOUT PL	60
SIM CITY 2000	50
SIM CITY 3000 PL	75
SIMON THE SORCERER 2 PL	30
SIN	59
SOLIDER OF FORTUNE	178
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN	148
SPORTS CAR GT	50
STAR WARS: EPISODE I : INSIDERS GUIDE	117
STAR WARS: EPISODE I : PHANTOM MENACE	178
STAR WARS: EPISODE I : RACER	178
STAR WARS: FORCE COMMANDER	178
STARCRAFT	89
STCC PL	59
STEEL PANTHERS III	60
SU-27	59
SUPERBIKE	50
SUPERBIKE 2000	99
SWAT 2	60
SWAT 3	145
TEAM APACHE	60
THE SIMS PL	99
THEOCRACY PL	79
THEME PARK + THEME HOSPITAL	50
THEME PARK WORLD PL	99
THIEF 2 - METAL AGE	135
THUNGUSKA	69
TOCA 2 TOURING CARS	109
TOMB RAIDER I	89
TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	89
TOMB RAIDER III + MISJE	89
TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION	139
TOTAL AIR WAR	69
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	50
TRAITORS GATE PL	69
TRIDONIS PL	70
TUNGUSKA	40
TZAR-CIĘŻAR KORONY-PL	59
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	148
UFO PL	45
ULTIMA IX-ASCENSION	138
UNREAL TOURNAMENT	90
URBAN CHAOS	148
V-RALLY	60
WARCRAFT I	49
WARCRAFT II DELUXE EDITION	59
WARHAMMER CHAOS GATE	60
WARHAMMER - RITES OF WAR	159
WARZONE 2100	99
WEHIKUŁ CZASU PL	68
WORMS	49
WORMS ARMAGEDDON PL	59
WYSPA 7 SKARBÓW	35
X:BEYOND THE FRONTIER	50
ZWARIOWANY CZARODZIEJ PL	40

109,-

59,-

109,-

59,-



109,-

59,-

37,-

69,-

69,-

89,-

99,-

59,-

99,-

99,-

89,-

109,-

GUNSHIP!

Nie upłynęło wiele czasu, odkąd miałem okazję podzielić się z Wami wrażeniami z gry w Commanche/Hokum, a już w moje ręce wpadł kolejny symulator śmigłowca. Razorworks zawiesili w tej dziedzinie poprzeczkę bardzo wysoko, toteż niełatwo było podjąć rzucone przez nich wyzwanie. Ale z drugiej strony, jeżeli nie zrobiłaby tego firma, która posiada największe chyba doświadczenie w robieniu symulacji, to kto miał tego dokonać?

Łukasz Bonczol

Nikomu nie trzeba chyba przypominać, że firmą, której wizytówką były od zawsze znakomite symulatory jest właśnie Microprose. Starsi gracze pamiętają zapewne czasy, gdy Mikroproszki wypluwali nowe, doskonałe gry jak z pepeszy. Także młodsze pokolenie mogło ostatnio przekonać się o klasie tego zespołu, za sprawą Falcona 4.0. Wydaje się, że właśnie dzięki takim produkcjom jak Falcon, czy też opisywany w niniejszym artykule Gunship!, Microprose zaczyna odzyskiwać utraconą niegdyś pozycję.

Chwileczkę, "Gunship!"? Chyba gdzieś to już słyszeliśmy. Czy nie było przed laty takiej gierki? Owszem była (chyba jeszcze na C64), ale w tytule nie miała wykrzyknika. Później mieliśmy Gunship 2000, który był bardzo udanym symulatorem. W czasach, gdy kupienie w Polsce oryginału graniczyło z cudem, udało mi się zdobyć go za - uwaga - 600 000 zł (starych oczywiście). Była to pierwsza gra, przy której zarwałem kilka nocy. Tak na marginesie - z dzisiejszej perspektywy wydaje się, że to tamta gra powinna nazywać się Gunship!, a dzieło, które mam właśnie zaszczyt opisywać - Gunship 2000 (bo wydane jest przecież w roku 2000).

Dość jednak tych rozważań, czas abym przeszedł do konkretów. W Apache/Havoc oraz Commanche/Hokum mogliśmy sobie polatać dwoma maszynami. Panowie z Microprose najwyraźniej doszli do wniosku, że należy pójść o krok dalej i zaserwowali nam trzy śmigłowce do wycisku. Obok Apache, który jako temat gier został już aż nadto wyeksploatowany, oraz nieśmiertelnego Havoca, w nasze ręce oddano zupełną nowość. A jest nią Eurocopter Tiger (Tigre), będący rezultatem niemiecko - francuskiej współpracy. Nie muszę chyba tłumaczyć, że to właśnie ta maszyna znalazła się w centrum mojej uwagi podczas testowania gry. Już sama możliwość polatania takim rarytasem z pewnością przyciągnie do Gunship! wielu graczy. Akcja umiejscowiona jest podczas trzeciej wojny światowej, a terenem walki jest przede wszystkim Polska, a także spory kawałek Białorusi, Słowacji i Ukrainy. Osoby, które przyzwyczaiły się, że symulator oferuje im kilka teatrów działań (zwykle oprócz Europy Środkowej, latamy jeszcze w Zatoce Perskiej, na Bliskim Wschodzie, Ameryce Środkowej lub Azji) mogą poczuć się zawiedzione. Osobiście jednak, wolę kiedy gra odwzorowuje jeden teatr działań, za to w miarę kompleksowo. Umieszczenie w grze naszej ojczyzny z pewnością ucieszy patriotycznie nastawionych graczy.

Jak na porządny symulator przystało, mamy możliwość sprawdzić się w kampanii oraz pojedynczych misjach. Dla niecierpliwych przeznaczono opcję, dzięki niej od razu będą mogli znaleźć się w powietrzu. Osoby, które lubią dłubać w szczegółach zainteresuje natomiast generator scenariuszy. Kampania jest niestety liniowa. Kiedy wypełnimy jakąś misję, przechodzimy do następnej. W razie porażki możemy spróbować kolejny raz ukończyć daną misję, albo adios amigos! W czasach, gdy dynamiczna kampania stała się standardem, Gunship! pozostaje

Już sama możliwość polatania takim rarytasem - a jest nim m.in. Eurocopter Tiger (Tigre) - z pewnością przyciągnie do Gunship! wielu graczy. Akcja umiejscowiona jest podczas trzeciej wojny światowej, a terenem walki jest przede wszystkim Polska, a także spory kawałek Białorusi, Słowacji i Ukrainy.

więc nieco w tyle. Na samym początku wybieramy, czy chcemy się opowiedzieć po stronie Rosjan, czy też państw NATO, odpierających agresję (dwa korpusy amerykańskie, niemiecki i angielski - dlaczego nie ma Polski? Przecież to na jej terytorium toczy się walka. Nasze Mi-24 nowością już wprawdzie nie grzeszą, ale nie powinno się ich lekceważyć). Jak na profesjonalistów przystało, Microprose zaserwowało nam komunikaty mówione w trzech wersjach językowych. I tak, jeżeli lecimy Eurocopterem, to z głośnika dochodzi twarde szprechanie, w Apache słychać spikanie, a interkom w Mi-24 wypełnia śpiewna mowa naszych sąsiadów zza wschodniej granicy. Trzeba przyznać, że komunikaty opracowano bardzo starannie. Głos lektora ma odpowiednią intonację, a bogactwo rozmaitych zwrotów sprawia wrażenie, iż uczestniczymy w autentycznej walce.

Model lotu oraz realizm rozgrywki możemy sobie zdefiniować tak, aby gra przypominała Incoming (nawet uszkodzenia przedstawane są wtedy przy pomocy kolorowego paska), lub też zostawiała Commanche/Hokum daleko w tyle. Nareszcie ktoś zauważył, że odpalenie rakiety czy strzał z działka powoduje odrzut. A jeśli jeszcze wykonamy podobną akcję w zawisie, to musimy nieco skontrować sterem. Najbardziej jednak ucieszyłem się, gdy spostrzegłem, że nareszcie śmigłowce żywo reagują na ruchy orczyka (tzn. możemy wykonywać szybkie zwroty w zawisie). Niestety misje rozpoczynamy od razu w powietrzu. Pominięcie fazy startu z pewnością zniechęci co bardziej ortodoksyjnych graczy.

Oczywiście współczesny symulator opiera się w dużej mierze na oprawie graficznej. A jest ona po prostu fotorealistyczna. Nic dodać, nic ująć. Zresztą sami spójrzcie na screeny. Nie myślcie przypadkiem, że grafika jest digitalizowana. Po prostu wszystkie kolory zostały dobrane tak, aby jak najwierniej naśladować rzeczywistość. Nie cierpię wszelkich gier, w których ziemia pokryta jest teksturami - zdjęciami lotniczymi. Są one bowiem robione z pewnej wysokości i lecąc tuż nad ziemią, wydaje się nam, że mamy do niej jeszcze daleko. Często też zdarza się, że gdy robiono fotkę, to nieopodal znajdowała się chmura. Potem w miejscu, gdzie rzucała ona cień, mamy w grze ciemny placek. Dlatego jestem pełen podziwu dla grafików, którzy, nie używając techniki digitalizacji, wykreowali bardzo przekonywujące środowisko.

wanymi. Fajerwerki nie pozostawiają wątpliwości, czy mamy do czynienia z pociskami przeciwpancernymi, czy też odłamkowymi. Kiedy zaś już przelecimy z hukiem nad pobojowiskiem, dostrzeżemy (ale ostrzegam, że wymaga to sokolego wzroku) pojedynczych szwejków.

Na pierwszy rzut oka engine bardzo przypomina ten zastosowany w European Air War. Ma on jedną zasadniczą zaletę - działa bardzo, ale to bardzo płynnie. Praktycznie żaden z wydanych ostatnio symulatorów nie może się poszczycić taką płynnością. O porównaniu z Apache/Havoc nie ma nawet co mówić... Desperaci mogą nawet spróbować gry w trybie software. Przy 64 Mb Ram, Celeronie 400 i wyłączonej połowie detali, może się to okazać wcale nie takim złym pomysłem (ale kiedy choć raz zobaczycie grę w trybie akcelerowanym, to już nigdy nie zechcecie spojrzeć na software). Jednak jak to mówią, nie ma róży bez kolców. Teren działań, na którym rozgrywa się misja, jest w porównaniu z innymi grami dosyć skromny (pewnie stąd ta płynność). Stąd też pewnie pominięta faza startu i długi dolot do celu.

Najlepsze zostawiłem sobie na koniec. Płynność grafiki to jeszcze nic, wyobraźcie sobie teraz, że przy całym swoim bogactwie gra ta zajmuje jedynie 150 Mb na twardym dysku! I nie ma tu mowy o żadnych zwolnieniach, czy doczytywaniu z płyty. Jaka gra może poszczycić się podobnym wynikiem? Producenci przyzwyczaili nas, że nawet te przeciętne wymagają dziś średnio 400 mega.

Śmigłowce: dane techniczne

dane techniczne

AH-64D Apache
Długość: 15.54m
Rozpiętość rotora: 14.63m
Szerokość: 5.82m
Wysokość: 4.3m lub 4.95m z radarem Longbow
Waga (z paliwem i uzbrojeniem): 8.006kg
Prędkość max: 293kmh lub 261kmh Longbow
Zasięg: 168km
Prędkość wznoszenia: 771m/min

WAH-64D Apache
Długość: 15.8m
Rozpiętość rotora: 13m
Szerokość: 4.52
Wysokość: 5.2m
Waga: 6000kg
Prędkość max: 272kmh
Zasięg: 191
Prędkość wznoszenia: 771m/min

UHT-2 Tiger
Długość: 15.54m
Rozpiętość rotora: 14.63m
Szerokość: 5.82m
Wysokość: 4.95m
Waga (z paliwem i pełnym uzbrojeniem): 7.746kg
Prędkość max: 269kmh
Zasięg: 342km
Prędkość wznoszenia: 642m/min

Mi-28N Havoc
Długość: 17.01m
Rozpiętość rotora: 17.2m
Szerokość: 4.88m
Wysokość: 5.61m
Waga (z paliwem i pełnym uzbrojeniem): 11.600kg
Prędkość max: 270kmh
Zasięg: 200km
Prędkość wznoszenia: 816m/min

dane: Robert Hubacz

To prawda, że oprawa Commanche/Hokum także była niczego sobie. Jednak widoki w C/H bardziej przypominają bajkę, niż rzeczywistość. Wszystko jest tu śliczne i lukrowane. Świat w Gunship! obdarty jest z takich przejaskrawionych barw, niekiedy staje się wręcz szaro-bury. Dzięki temu bardziej przypomina to, co widzimy w realnym życiu. Sugestywności dodaje mu delikatna mgiełka, dzięki której zapominamy, że to jeszcze gra. Engine Razorworks zachwycał wieloma drobnymi detalami, których w Gunship! brak. Mowa tu o niektórych efektach świetlnych, unoszących się do góry łopatach wimika, czy też wycieraczkach. Mimo to wolę grafikę z gry Microprose. Przecież każdy z nas gra w symulatory po to, aby móc chociaż przez chwilę poczuć się jak prawdziwy pilot. Może i są gry z lepszą grafiką, ale to właśnie oprawa wizualna Gunship posiada ten czar, dzięki któremu czujemy się jak lotnicy. Tutaj pola i zagajniki wyglądają jak z życia wzięte. Podobnie ma się sprawa z deszczem - aż czuje się kapiącą z monitora wilgoć. Wszystkie obiekty wykonano bardzo starannie. Zarówno pojazdy, jak i śmigłowce i samoloty poruszają się niezwykle naturalnie. Wystarczy spojrzeć na polujące parami A/h-64, aby od razu zakochać się w tej grze. Efekty trafień są bez zarzutu. Gdy strzelamy z działka do celów opancerzonych, widać nawet rykoszety! Ale prawdziwie imponujący widok, to strzelanie rakietami niekiero-

Co by jednak dobrego nie pisać o oprawie gry, to da się tutaj dostrzec pewien kruczek. Spróbowałem bowiem porównać prezentowany przez grę wizerunek Polski, z tym, który możemy obserwować np. przez okno samochodu. Niestety konfrontacja nie wypadła zbyt pomyślnie. Wygląda na to, że autorzy ani razu nie byli w naszym kraju. Panowie, Polska to wcale nie taka wiocha, jak wam się wydaje. Coś takiego jak napowietrzne linie telefoniczne i wysokiego napięcia u nas istnieje! Ba, są tego całe krocie. Razi brak charakterystycznych wąskich dróg, obsadzonych wzdłuż drzewami (podobno kazał je sadzić sam wielki Napoleon, aby dawały cień maszerującym żołnierzom). Na próżno szukać tak charakterystycznych dla naszego kraju wsi, na które natykamy się na każdym kroku. Zamiast wiosek i swojskich gospodarstw zaserwowano nam typowe amerykańskie farmy (kilka zabudowań gospodarczych otoczonych ogromną połacią ziemi, elewator na zboże itp. - jakiego polskiego rolnika stać na elewator? Czy oni cokolwiek wiedzą o rolnictwie w naszym kraju?).

Pomimo tych zastrzeżeń, muszę stwierdzić, że Mikroproszki znowu rządzą, a ich najnowsza gra zjada konkurencję na śniadanie. To co, że inne gry mają odrobinę lepszą grafikę (ale żadna z nich nie działa tak płynnie), dynamiczną kampanię itp. Kicham na te rzeczy, bo w Gunship! grało mi się po prostu najprzyjemniej ze wszystkich ostatnio wyciskanych symulatorów. A przecież o to chyba chodzi. Sądzę, że w przyszłości jeszcze niejednokrotnie do tej gry powrócę, tak jak to często robię z innym dziełem Microprose, a mianowicie M1 Tank Platoon II. (Jeżeli kiedykolwiek grając w wyżej wymienioną, mieliście ochotę przesiąść się na chwilę z czołgu do śmigłowca, to Gunship! Wam się spodoba). □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Microprose / Hasbro
Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257151
Internet: http://www.microprose.com
Wymagania: Win 95, Pentium 266, 32 Mb Ram, karta graficzna / 2 Mb pamięci
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- Przekonywująca, a przede wszystkim płynna grafika
- Realizm
- Bronimy Polski (coś dla patriotów)
- Tylko 150 Mb na HDD
- Oryginalne Speeche
- Eurocopter Tiger
- Znakomita grywalność

Minusy:
- Czy oni w ogóle wiedzą jak wygląda Polska?
- Brak dynamicznej kampanii

Demo na CD 07.2000

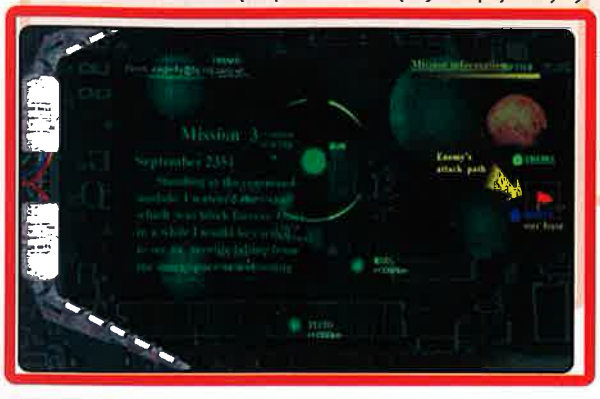
Life or Death II

Dorośli nie oglądają i nie czytają bajek, a przynajmniej robią to zwykle dość rzadko. Ich tłumaczenia, że bajki są dla dzieci, możemy spokojnie zakwalifikować do tej samej kategorii, co wypowiedzi niektórych polityków - coś muszą powiedzieć, a czasem nawet nie znają poprawnej odpowiedzi. Tak naprawdę chodzi bowiem o to, że dorosłym bajki albo nie mówią już nic nowego, albo ich sens jest tak zawoalowany, że nie są w stanie go odkryć. Faktem jest, iż bajki - patrząc na nie z perspektywy czasu - opierają się na kilku znanych od bardzo dawna schematach. Zmienia się oprawa, słowa, ale tak naprawdę zarówno bracia Grimm, jak i A.A. Milne mówią o tym samym. Są oczywiście wyjątki, ale generalnie można dorosłych zrozumieć...

yASiU

Sytuacja podobna do wyżej opisanej występuje wśród ogromnej rodziny gier nazywanych RTSami. Od czasu Dune czy Warcrafta wymyślono niewiele ciekawych innowacji. Chlubne wyjątki zostały zauważone, a cała reszta wydaje się pochodzić z rąk jednej grupy programistów, z jednego - mitycznego - programu do tworzenia RTSów. Jeśli nie wiecie, o czym mówię, to przy jakiejś okazji porównajcie Life & Death II (który to jest tematem tej recenzji) i przykładowo Warcrafta. Gry te na pozór różnią się dość znacznie. Warcraft to cudowny klimat fantasy, wspomnienie emocji, które towarzyszyły mu kilka ładnych lat temu. Life & Death II jest strategią czasu rzeczywistego, rozgrywającą się w kosmosie. Naszym zadaniem staje się takie pokierowanie oddziałami na polu walki - którym notabene jest otwarta przestrzeń - aby przeciwnik zmienił swój stan skupienia ze stałego na nieco mniej i stały i jako kosmiczny pył odleciał w dal.

Aby osiągnąć ten cel, trzeba rzecz jasna dysponować odpowiednimi siłami zbrojnymi. Mamy więc możliwość rekrutowania kilku rodzajów piechoty, nauczonej walczyć przy zerowym ciążeniu (tzw. 0G Troopers), sprzęt nieco cięższy, aczkolwiek nadal mobilny i kilka rodzajów systemów służących głównie do obrony naszych kosmicznych siedzib. Bazą do działań zbrojnych jest stacja kosmiczna zaprojektowana tak, aby bez problemu można było uzupełniać ją o nowe, potrzebne w danej chwili moduły. Tak jak w życiu, w L&D2 nie ma nic za darmo. Do produkcji wojska i infrakstruktury wymagane są surowce. Niewielką ich ilość otrzymujemy na początku większości misji od naszych zwierzchników. Ta ilość nie wystarcza na długo, więc czym prędzej należy wyprodukować pojazdy zajmujące się zbieraniem 'materiałów' i pozwolić im pracować. W miarę rozwoju sytuacji nasza baza się rozrasta, ilość jednostek, którymi dowodzimy rośnie w zastraszającym tempie. To samo dzieje się z siłami przeciwnika. Dzięki ciężkiej pracy naukowców dysponujemy też coraz nowszymi technologiami.
Osiągnięcie ostatecznego celu wymaga od gracza ukończenia kilkudziesięciu misji o zróżnicowanych założeniach. Raz trzeba zgromadzić odpowiednią ilość surowców, innym razem za pomocą specjalnych oddziałów należy przejąć jakąś konstrukcję przeciwnika. W zasadzie jednak, pomimo zróżnicowania celów misji, wszystko ogranicza się do posiadania sił większych i lepiej uzbrojonych niż przeciwnik. Na początku gry dysponujemy tylko podstawowymi oddziałami, jednak w miarę upływu czasu nasze zasoby stają się coraz większe, więc walka toczy się za pomocą sił dużo większych, czasem trzeba też trochę mocniej pogłówkować, aby pokonać szczególnie upierdliwego przeciwnika. I tak dalej, i tak dalej...



'Pierwsze godziny grania w Life & Death II zmusiły mnie do stwierdzenia, że powstał on na podstawie dokładnie tego samego szablonu, co setki innych RTSów. Nie ma w nim nic innowacyjnego, ale solidne wykonanie pozwala w niego pograć'.

Powyższe słowa, jak być może zauważyliście, przy niewielkich zmianach, mogą być spokojnie zastosowane do opisania zdecydowanej większości RTSów, które pojawiły się na rynku. Niestety. W wypadku wspomnianego wcześniej Warcrafta taka skrótowa recenzja byłaby wszakże profanacją. Zwróćcie jednak uwagę na to, kiedy ukazał się słynny przebój Blizzarda. Wtedy miliony graczy padły ofiarą RTSowej manii. Wtedy założenia W2 były oryginalne...

Minęło kilka lat i jak się okazuje w nowych produktach, takich jak Life & Death 2 nie pojawiło się NIC nowego. Owszem, mógłbym wymienić kilka szczegółów, takich jak możliwość przenoszenia swojej bazy z miejsca na miejsce, czy poruszanie większości swoich oddziałów jedynie po 'stałym gruncie' (piechota nie może zawisnąć w przestrzeni - co najwyżej ją przeskoczyć). Nie są to jednak rzeczy znaczące dla rozwoju gatunku...

Life & Death II nie jest jednak złą gierką. Bez żadnych obaw można go umiejscowić dokładnie pośrodku stawki. Jest porządnie wykonany pod każdym właściwie względem (no, może interfejs nie należy do najwygodniejszych) i każdy maniak RTSów zapewne będzie się dobrze przy tej grze bawił.
Szczególnie gdy lubi się bawić przy remiksach starych kawałków. Szczerze mogę go polecić wyłącznie wygłodzonym maniakom; natomiast intuicja mówi mi, że 'normalnym' graczom tytuł ten szybko się znudzi. Kończąc, chciałem jeszcze skorzystać z nadarzającej się okazji i pozdrowić kilku znajomych, czyli Xerka, Laurette, Sayrel i chyba wszystkich innych...

PS. Zdaję sobie sprawę, że ta recenzja niewiele w sumie mówi o grze. OK - bo co tu mówić, skoro wszystko już było. Jest to zrobione świadomie i z premedytacją. □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Eaglefly Studios
Dystrybutor: Eaglefly Studios
Internet: http://www.xxxx
Wymagania: Celeron 233, 32 MB RAM, CDx4, Windows 95/98
Akcelerator: niepotrzebny

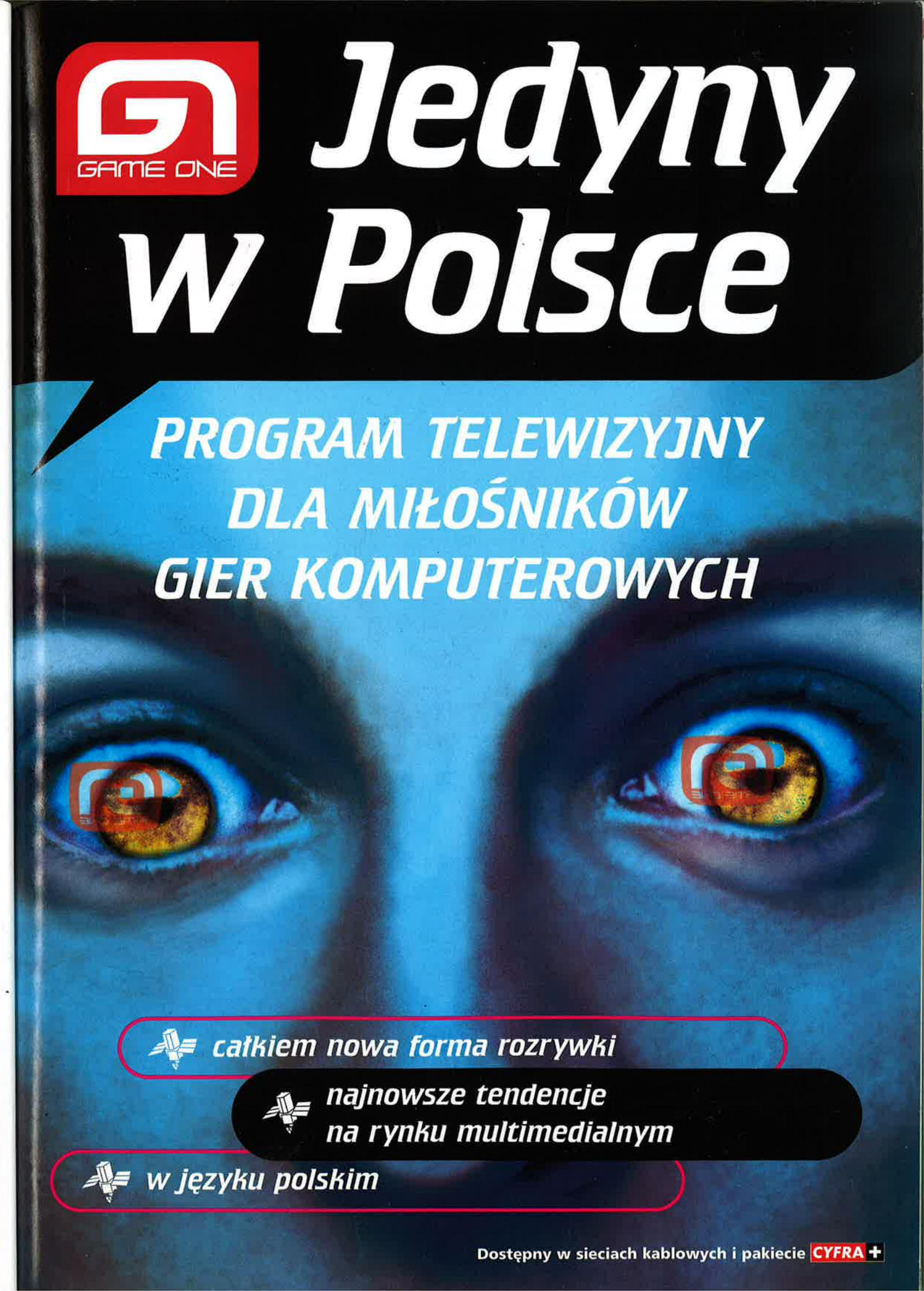
Plusy:
- całkowicie klasyczny RTS

Minusy:
- nic nowego - całkowicie klasyczny RTS

GAME ONE

Jedyny w Polsce

PROGRAM TELEWIZYJNY
DLA MIŁOŚNIKÓW
GIER KOMPUTEROWYCH



całkiem nowa forma rozrywki

najnowsze tendencje
na rynku multimedialnym

w języku polskim

Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie CYFRA+

WALL STREET TRADER 2000

Wszystko zaczyna się na Dalekim Wschodzie. Learing Bank, jeden z większych w tej części świata, chyli się ku upadkowi. Zapoczątkowuje to reakcję łańcuchową, która w końcu zachwieje stabilnością Wall Street. Świat traci kontrolę nad miliardami dolarów. Katastrofa wisi na włosku. Jest jednak człowiek, który postanawia ratować sytuację. Lord Fleming, wpływowy magnat finasowy, stawia wszystko na jedną kartę, aby ocalić cywilizowany świat od zagłady. Nawet on jednak, sam pośród morza finansowego chaosu, byłby bezradny. Byłby, gdyby nie jeden człowiek - Ty, graczu...

Todbringer

Tak właśnie zaczyna się ekonomiczna gra Wall Street Trader 2000. Po raz kolejny przychodzi nam uratować świat, co ciekawe jednak, tym razem użyć będziemy musieli zupełnie innych metod (komuż nie znudziła się przecież obrona cywilizacji przy pomocy pancernych zastępów tłukących podłych Obcych?). Tym razem także, oprócz celu głównego, mamy też jeszcze jeden - znacznie bardziej przyziemny, ale o ileż każdemu z nas bliższy - nachapać się. Narobić tyle kasy, ile się da, a potem do końca życia leżeć do góry brzuchem na hawajskiej plaży, gdzie piękne kobiety same przynoszą chłodne piwo (bezalkoholowe!), czy podają soczyste gronka. Cóż, jeśli taka wizja kusi was równie mocno, co mnie, to naprawdę - mając Wall Street Trader 2000 - nic nie stoi na przeszkodzie!

Grę rozpoczynasz jako młody, posiadający znakomite rekomendacje finansista. Jesteś, jak to wyraził się Lord Fleming, jego "tajną bronią finansową". Przed tobą stoi wielkie wyzwanie, ale - co już wspomniano - na końcu drogi i nagroda niemała. Wiadomo jest bowiem, że twój pracodawca, będąc już nieco znużonym intensywną aktywnością na finansowych rynkach, szuka swego następcy - kogoś, kto mógłby odziedziczyć po nim jego bajeczną fortunę. Jak więc widać, warto włożyć w swą pracę trochę serca i wysiłku, gdyż przyszłość może należeć do ciebie.

Może. Ale to wcale nie jest takie łatwe, więcej nawet - jest to jedno z trudniejszych zadań, jakie stanęły przed tobą, graczu. Ale dokładniej - na czym ono polega i jakimi sposobami przyjdzie ci się z nim zmierzyć?

Otóż - brzmi to prosto - musisz tylko rozsądnie inwestować przydzielone ci środki finansowe, tak, aby osiągać z nich maksymalny zysk. Do wyboru masz szesnaście różnorodnych sektorów ekonomicznych (jak branża motoryzacyjna, turystyka, paliwa, waluty), każdy z nich zaś posiada dodatkowo kilka podgrup (np. waluty to m.in. jeny, funty, franki czy marki). Razem daje to mnóstwo interesujących dziedzin, które tylko czekają na twe działania. Oczywiście, kondycja jednego sektora nie pozostaje bez wpływu na stan innych - wszystko jest ze sobą powiązane relacjami wzorowanymi na prawdziwym świecie. Ale to tylko wierzchołek góry lodowej - na cenę danego towaru wpływ mają bowiem także liczne czynniki zewnętrzne, jak wojny, kryzysy, rozkwity gospodarki i im podobne. O wszystkich z nich możesz dowiedzieć się z relacji prasowych, radiowych czy telewizyjnych, które, co jakiś czas, są ci udostępniane. Oprócz tego, masz także wgląd w szczegółowe analizy każdego sektora oraz towaru - wszystkie zamieszczone są w twoim komputerze. Jak więc widać, ilość informacji jest bardzo duża i trzeba naprawdę niezłego rozeznania w prawidłach zachowań rynku, aby się w tym wszystkim jako tako połapać. Na szczęście, możesz liczyć na pomoc kilku swoich doradców, którzy na Twe zlecenie przeprowadzą analizę danego sektora i zasugerują dalszą strategię działania.

Ale - jak dokładnie wygląda twoja droga do bogactwa i chwały? Otóż - masz dwa lata czasu. Co kilka (-naście) dni będziesz dostawał od swego chlebodawcy, Lorda Fleminga, zadania. Może to być proste pomnożenie kapitału, trochę trudniejsze współzawodnictwo z innymi komputerowymi graczami (każdy z nich posiada zindywidualizowaną osobowość i nawyki inwestycyjne), osiągnięcie dominującej pozycji na danym rynku czy też inne - czasami tak trudne, że wymagają od ciebie dokonania cudów. Dzięki tym zadaniom - na osiągnięcie każdego z nich masz limit czasowy - gra nie nudzi się zbyt szybko i jest bardzo emocjonująca.

Dobrze, fabułę i cele gry znacie, ale jak prezentuje się ona od swej technicznej strony?

No więc - grafika jest bardzo ładna i ciekawa. Cały czas korzystasz ze specjalnego osobistego komputera Lorda Fleminga. Jego design jest bardzo nowatorski i trochę przypomina połączenie starej maszyny parowej z nowoczesnym laptopem (tak, wiem, że trochę trudno to sobie wyobrazić...). Wszystkie prezentowane na nim wykresy, obrazujące sytuację na poszczególnych rynkach, są czytelne i łatwo się zorientować, o co w nich chodzi. Także pozostałe informacje (newsy z gazet czy telewizji) podane są w doskonale dający się zrozumieć sposób. Dodać też trzeba, że w grze występują krótkie filmiki z udziałem żywych aktorów, które może nie stoją na najwyższym poziomie, ale ogląda się je miło.

Jeśli chodzi o muzykę - jest, i to do tego całkiem miła dla ucha, tylko... Swoim klimatem przypomina bardziej - a zwłaszcza jej główny motyw - filmy w stylu "Obcy" albo "Żołnierze kosmosu", a nie spokojną, zrównoważoną grę ekonomiczną... Natomiast o dźwięku nie da się powiedzieć nic ponadto, że go czasami słychać. Ot, kliknięcia, odgłosy pracy twego komputerka i to wszystko. Nic nadzwyczajnego, ale też niczego w zasadzie nie brakuje.

Natomiast interfejsowi mam kilka rzeczy do zarzucenia. Przede wszystkim - za dużo klikania! W grze nie ma żadnych skrótów klawiszowych i wszystkie operacje przeprowadza się używając myszki. Wierzcie mi, jest to trochę męczące. Poza tym, na ekranie jest trochę zbyt mało informacji naraz; aby dowiedzieć się czegoś więcej, niż dane z jednego sektora ekonomicznego, trzeba się naklikać aż (nie)miło...

Podsumowując - gra jest solidnym programem ekonomicznym, w miarę wiernie odzwierciedlającym reguły zachowania się rynku. Do tego - posiada całkiem ciekawą fabułę, dzięki której czas przy niej spędzony zaliczyć można do przyjemnych. Oprócz tego muzyka, a zwłaszcza dobra grafika, zdecydowanie przydają grze blasku. Jeśli więc masz ochotę wzbogacić się grając na giełdach i prowadząc międzynarodowy handel, Wall Street Trader 2000 jest dla ciebie idealnym wyborem!

□

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Monte Christo Multimedia

Dystrybutor: Monte Christo Multimedia

Internet: http://www.monte-christo.com

Wymagania: P75, 16 Mb RAM, Win 95/98, DirectX, CD x4

Akcelerator: nie trzeba

Plusy:
- ładna grafika
- ciekawa fabuła
- wierne odzwierciedlenie zachowań rynków
- wciąga!

Minusy:
- tylko tekst mówiony w filmach;
- niezbyt wygodny interfejs;

AZTEC PL

W poprzednim numerze CDA zaprezentowaliśmy kolejną przygodówkę zrobioną w Cryo, a zatytułowaną Aztec. Jest to następna po "Wersalu", "China" i "Egypt" gra o encyklopedycznym charakterze, w której gracz nie tylko rozwikłuje zagadki, ale i poznaje oblicze kultury, która dawno już legła w gruzach.

Andrzej Sitek

Jest rok 1517. Imperium Azteków osiągnęło szczyt swej potęgi militarnej, gospodarczej i kulturalnej. "Mały wąż" jest młodym myśliwym, który był świadkiem śmierci bogatego szlachcica. Tenże powiedział mu przed śmiercią, że prawdziwym zagrożeniem dla Imperium jest zdrada. "Mały wąż" zostaje oskarżony o zabójstwo szlachcica. W Tenochtitlan, dzisiejszym Meksyku, nasz bohater musi odnaleźć swych uwięzionych rodziców. Razem z nim poznamy nie tylko serce i świat bogatej, mistycznej cywilizacji zniszczonej przez H. Corteza, ale i historyczne postacie, z władcą Azteków Montezumą II na czele.

Recenzja Azteca została napisana w oparciu o anglojęzyczną wersję gry. Międzyczasie dystrybutor, firma CD Projekt, dokonała pełnej lokalizacji tytułu i obecnie możemy już zakupić Azteca - Azteka? - w polskiej wersji językowej. Zarówno wszystkie wypowiadane przez bohaterów kwestie (które są jednocześnie wyświetlane w trybie tekstowym), jak również bardzo rozbudowana encyklopedia kultury Azteków jest teraz w pełni po polsku.

Wśród lektorów, których możemy usłyszeć w grze, znajdują się takie nazwiska, jak Fronczewski, Piechociński i Machalica. Ich naturalne, ekspresyjne głosy bardzo dobrze oddają charakter reprezentowanych przez nie postaci i doskonale budują nastrój gry. Jednocześnie tym bardziej zaskakujące są pewnie niedociągnięcia, jeżeli chodzi o postacie drugoplanowe. Kiedy stajemy naprzeciwko potężnego azteckiego strażnika, a ten stara się nas przegonić, grożąc piskliwym dyszkantem, scenka staje się humorystyczna, a przecież nie o taki efekt chodziło. Podobne sytuacje zdarzają się kilkakrotnie, jednak są na tyle sporadyczne, że nie przesądzają o ogólnie wysokim poziomie opracowania lektorskiego.

Tłumaczenia anglojęzycznych tekstów encyklopedii pozostają bez zarzutu, jednak już w wypadku niektórych dialogów pojawiają się pewne drobne błędy językowe. Przykładowo, nieco dziwnie brzmi kwestia narratora: "Spójrz, jeden ze strażników właśnie odszedł, spróbuj przeprowadzić dywersję i podążaj za swoim przeznaczeniem. Mały wężu". "Dywersja" nie jest zbyt adekwatnym określeniem działania bohatera gry, jest ono zbyt współczesne i psuje nastrój tej scenki. Nieco bardziej wyrazisty przykład pojawia się w zdaniu: "Ta sprawa nas przewyższa". Poprawniej byłoby: "Ta sprawa nas przerasta". Widać, że dialogów nie podano do przejrzenia poloniście... Te i inne potknięcia nie zmieniają jednak sensu zdań, tak więc mimo pewnej toporności, trudno uznać je za jakiś poważny błąd.

Aztek w wersji PL to godna uwagi, dobrze opracowana gra przygodowa, mająca poważny walor edukacyjny. Relatywnie niska cena to kolejny atut, który powinien przekonać Czytelników do zakupu gry. Ten świat nie zaistnieje już nigdy. To niepowtarzalna okazja, aby przyjrzeć mu się z bliska i chyba warto z niej skorzystać.

PS Podana tu ocena tyczy się JAKOŚCI LOKALIZACJI, a nie samej gry (tę oceniono miesiąc wcześniej). □

Łyk historii

Aztekowie, indiańskie plemię, które ok. 1250 przybyło do Doliny Meksyku z mitycznej krainy Aztlán (stąd nazwa) samo zwało się pierwotnie Mexitlin, następnie México. Pod koniec XIII w. Aztekowie osiedlili się na jednej z wysepek jeziora Texcoco (wg legendy miejsce wskazał im bóg Huitzilopochtli), na której 1325 (lub 1375) założyli miasto-państwo Tenochtitlán. Ok. 1375 ich władcą (tlatoani) został wódz Acamapichtl, który panował ponad 20 lat, następnie jego syn Huitzilihuitl, rządzący do ok. 1414.

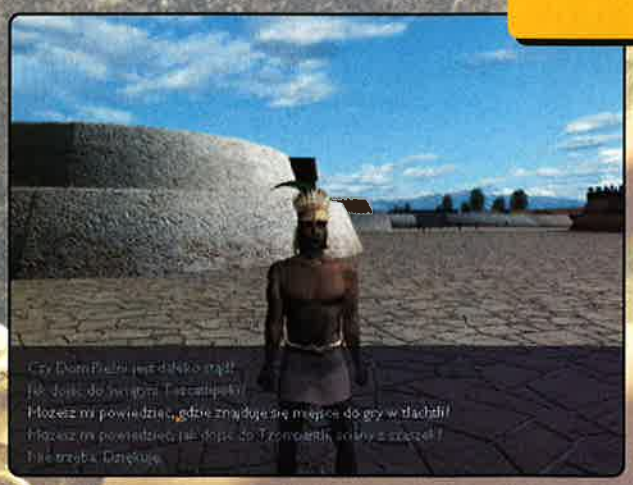
Ostatnim władcą państwa azteckiego przed przybyciem Hiszpanów był bratanek Ahuitzotla, Montezuma II (1503-1520), zwany Młodszym (Xoxoyotzin). Władca umacniał potęgę imperium azteckiego (które 1519 zajmowało ok. 207 000 km2 i liczyło ok. 5-6 mln mieszkańców) i poza trzema nieudanymi próbami podboju Tlaxcali nie prowadził już wojen zdobywczych. 8 listopada 1519 do azteckiej stolicy wkroczył H. Cortés, uroczyście witany przez Montezumę II, który wierzył, że hiszpański konkwistador jest wcieleniem boga Quetzalcoatla. Aztecki władca został uwięziony przez Hiszpanów, którzy postanowili opanować miasto i zdobyć zgromadzone w nim złoto. Podczas wyjazdu Cortésa do Veracruz, pozostawiony w Tenochtitlánie, P. de Alvorado dokonał masakry Indian (w tym kobiet i dzieci), zgromadzonych na uroczystości święta ku czci Tezcatlipoki i dokonał rabunku świątyni. Wybuchło masowe powstanie ludności Tenochtitlánu, w wyniku walk Hiszpanie ponieśli dotkliwą klęskę i zostali wyparci z miasta (z 29 na 30 czerwca 1519, podczas tzw. Noche Triste). W czasie powstania zginął Montezuma II, prawdopodobnie ukamienowany przez swych poddanych.

Ponowny szturm na Tenochtitlán Cortés podjął w 1521. Miasto, bohatersko bronione przez młodego władcę Cuahtémoca, poddało się Hiszpanom 13 sierpnia 1521, po 3 miesiącach krwawych walk. Zdobywcy zniszczyli Tenochtitlán, zakładając na jego ruinach miasto Meksyk, a na podbitych terenach utworzyli w 1522 Nową Hiszpanię (Nueva Espana, późniejsze wicekrólestwo), której namiestnikiem został Cortés.

Bywa i tak:)

Z lokalizacją jest związana śmieszna sytuacja. Kod gry, po przetłumaczeniu przez nas tekstu, był kompilowany w Cryo. W pewnym momencie dostaliśmy informację, że Aztek jest już gotowy i będziemy go mieli jutro, dzięki czemu możemy zacząć produkcję. Rzeczywiście dostaliśmy grę, uruchomiliśmy ją, pograliśmy - wszystko jest fajnie. Włączyliśmy encyklopedię i... zdębieliśmy! Tekst był w 100% po Czesku :))).

Marcin Marzęcki
menedżer ds. marketingu
CD Projekt



INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cryo
Dystrybutor: CD Projekt tel (022) 8257151
Internet: http://www.cdproject.com.pl
Wymagania: P166, Win 95/98, 32 MB Ram, 60 MB na HDD, CDx8, DirectX
Akcelerator: Nie

Plusy:
- dobra jakość dźwięku
- dobrze dobrane i zagrane postacie pierwszoplanowe

Minusy:
- czasem niedobrane głosy dla stałystów
- tu i tam stylistyczne potknięcia

Ocena: 7

Shadow Watch

Red Storm Entertainment w naturalny sposób kojarzy się z nazwiskiem Toma Clancy'ego - najpopularniejszego bodajże obecnie pisarza political-fiction (bądź techno-thriller, bądź jak sobie chcecie...). W równie swobodny sposób Red Storm wiąże się z genialną marszową muzyką, zapachem spalonego prochu strzelniczego i śmiertelnym grymasem na twarzach wszystkich, którzy mieli pecha znaleźć się po drugiej stronie lufy karabinu, dzierżonego przez naszego bohatera... Czy nie takie było (i jest - kolejne części wciąż pojawiają w planach wydawniczych) genialne Rainbow Six? I czy nie dzięki temu właśnie gry Czerwonej Burzy wdarły się jak... burza właśnie na same szczyty redakcyjnej listy najbardziej rozchwytywanych?

Gem.ini

Stan ten, wydawać by się mogło - dla Red Storm jak najlepszy - ma tylko jeden mankament. Otóż obawiam się, że jeśli w fazie projektowania nowych gier zabraknie gdzieś gwaranta wiarygodności (czytaj: uznanego autora), fal ołowiu i konieczności ocalania świata - może okazać się, że nie spotkają się ze zrozumieniem graczy. I pewnie dlatego nie podejmują znaczących prób zerwania z przeszłością; przypadek całkowicie nowego nabytku ich oferty wydawniczej - Shadow Watch - świadczy o tym z całym przekonaniem. Nie oznacza to jednak na szczęście, że nie starają się stworzyć czegoś nowego i nie istnieją jakieś różnice - istnieją. Ot, na przykład to, że podano ją już nie w real-time, a w formie turowej strategii w stylu UFO: The Enemy Unknown lub - nieco bliżej czasom nam współczesnym

Shadow Watch wpadła w moje łapki nie tylko dlatego, że wywodzi się z Red Storm - miałem nadzieję na coś w rodzaju UFO. Niestety, bardzo szybko okazało się, że, mimo pozornego pokrewieństwa, to zupełnie różne gry. I w sumie jedyną w niej cechą jednoznacznie pozytywną jest fakt, że, znów na moim dysku zagościł Enemy Unknown...

- Jagged Alliance 2. Zatem: świat wprawdzie w perspektywie izometrycznej (w, co ciekawe, ręcznie rysowanej, ogólnie jednak raczej słabej grafice), ale wciąż wypełniony bronią i bohaterami spełniającymi jedyne zadanie, jakie przystoi herosom: ratowanie Ziemi przed... ziemianami.

No, to że ratowanie - zgadza się, jednak nie tyle staruszki Ziemi, co najśmielszego projektu, na jaki kiedykolwiek poważył się człowiek. Korzystając bowiem z poczucia mocy, jakie zwyczajowo ogarnia wszystkich, którzy tak, jak my przeżyli apokalipsy ("Apokalipsy" - aluzja zrozumiała wyłącznie dla fanów imć Pratchetta ;)), związane z wejściem części ludzkości w rok 2000, ludzie postanowili zbudować międzynarodową stację kosmiczną. Ma to być pierwszy krok ku kolonizacji nowych światów. Naturalnie komuś, z niejasnych przyczyn, to się nie spodobało i skutecznie blokowany - również zbrojnie - projekt utknął w martwym punkcie. I wtedy państwa członkowskie projektu zrobiły coś, co powinny były zrobić już wcześniej: stworzyły (a ściślej rzecz biorąc skorzystały z już istniejącej) grupę szybkiego reagowania. Team sześciu specjalistów, którzy reagując w błyskawiczny sposób rozwiązuje problemy w zarodku i umożliwia projektowi powolne, lecz stałe parcie naprzód. I cóż można do tego dodać? Może to, że jak się zdaje, fabuła ta trąci niemile banałem i - co tu kryć - niezbyt udanie usprawiedliwia rzezie wśród żołnierzy różnych nacji, jakie zwykła urządzać sobie Twoja grupa, Twoja Corporation...

Z całą pewnością jednak stanowi wygodny pretekst do zmian lokacji, w jakich toczyć się będą bitwy. Tych zaś jest - ogólnie ujmując - trzy: Syberia, gdzie należy bronić rosyjskich naukowców przed miejscowymi niezadowolonymi. Następnie przeskakujemy do, powiedzmy, HongKongu, gdzie na lokalne centrum projektu ktoś napuścił fanatyków religijnych; wreszcie zjawiamy się w słonecznym (a "zaśnieżonym"...) Rio... Nie dane nam jednak będzie, jak widać po screenach, porozglądać się po tych ciekawych lokacjach, ani podziwiać ich dzięki bogatej grafice - jak to było w R6, czy chociażby JA2. Ta bowiem jest wyłącznie rysowana ręcznie - w stylu komiksowym, co oprócz tego, że wygląda tak sobie, uniemożliwia jakiekolwiek operacje kamerami, czy chociażby interakcję z otoczeniem na wyższą stopniu niż otwarcie drzwi. Więcej niż to, że plansze są niewielkie i

stanowią wnętrza budynków (baza wojskowa, muzeum kosmonautyki, tajski... hm... "sklep", pałac szefa policji, świątynia), utrzymane w jednakowej dla kraju, w którym się znajdują tonacji kolorystycznej. (Syberia - szary, HongKong - czerwony, Rio - piaskowy i z typową dla gier tego typu siatką kwadratów). O miejscach akcji teamu za wiele powiedzieć nie sposób.

No i pięknie, mamy rysowane martwe plansze i podobnie rysowanych, choć dodatkowo nieźle animowanych bohaterów i tych złych, których należy eliminować bądź unikać. Wiemy też, że Shadow Watch to turowa gra taktyczna. Warto wreszcie połączyć wszystkie te czynniki razem i skupić się na tym co implikuje całość - walce. A ta jest niezwykle, podobnie jak grafika, prosta: tak nasi, jak i ci źli, wyposażeni są w pewną pulę punktów akcji. Za akcję uważa się na przykład ruch (także tyłem i bokiem oraz bieg, gdzie w jednym kroku pokonujemy dwa pola), obrót, przyklęknięcie, otwarcie drzwi, strzał czy atak wręcz (możliwe jest również, jak we wszystkich grach tego typu, pozostawienie bohatera z nie wykorzystanymi punktami akcji w trybie obronnym - tak, by mógł bronić się również w turze przeciwnika). Jednym słowem Red Storm pod tym względem nie wyszedł poza standard, ustanowiony przez żywą legendę [ciągle żywą!] tego typu gier - Laser Squad. Jednakowoż od Laser Squad i jego naśladowców Shadow Watch różni się - in minus! - dość znacznie z innego powodu: radykalnego ograniczenia wolności konfiguracji teamu i dzięki temu całkowitej zmiany profilu walki...

Jak to z nimi jest? Team w Shadow Watch składa się z sześciu osób, z których każda specjalizuje się w innych typie zdolności i walki. Taka innowacja nie byłaby zła, problem jednak leży w tym, że możemy rozwijać bohaterów jedynie w kierunku, jaki reprezentują, co gorsze zaś - nie możemy wyposażyć ich w żaden inny przedmiot niż te, z którymi rozpoczęli grę! W ten też sposób Rafael (spec od materiałów wybuchowych) zawsze będzie chodzić tylko z granatami, a Gennady (zwiad) ukończy niejedną grę jako specjalista od podsłuchów i łamania systemów zabezpieczeń, ani razu nie oddawszy strzału w kierunku przeciwnika... Dziwne, biorąc pod uwagę, że sam niejednokrotnie będzie znajdować się pod ostrzałem i naprawdę przydałby się mu choćby straszak albo noga od krzesła... Nie muszę też chyba dodawać, że tak sztywny układ przekreśla wszelkie moje początkowe nadzieje na przezbrajanie teamu, wyposażanie ich w coraz to nowocześniejszą czy bardziej zabójczą broń. W pewnej też tylko mierze rekompensuje to wspomniany rozwój "własny" osobnika - dzięki temu, że w czasie akcji jej bohaterowie zdobywają doświadczenie i mogą zdobywać kolejne umiejętności: przyśpieszyć działania, lepiej strzelać, zakładać mocniejsze ładunki wybuchowe czy leczyć.

Jak dotychczas, nie wspomniałem o czymś, co każdą z kampanii (tak, tak - jest ich ponoć 162 [sic!!!] odmiany) czyni niemal niepowtarzalną: początkowo losowym, później również od gracza zależnym jej przebiegu. Precyzyjniej: startując nową kampanię (złożoną z 16 misji), losowane jest miejscem jej rozpoczęcia (spośród powyżej wymienionych trzech), w jej trakcie zaś już, pomiędzy zadaniami, bohaterowie nawiązują kontakty z miejscowymi, zwykle bezpośrednio zaangażowanymi w sprawę. Rozmawiając z nimi (wybór do trzech kwestii), team determinuje swe przeznaczenie: wybrać przykładowo możemy, czy podejmiemy się wykradzenia z podejrzanego magazynu teczki domniemanego bossa, czy dla odmiany iść na całość i wysadzić go w powietrze wraz z połową dzielnicy portowej. To zaś, i fakt, że profili misji jest aż osiem (od klasycznego rozwal wrogów bądź wszystko, po uwolnienie więźnia, kradzież przedmiotu, czy założenie podsłuchu), a nie w każdej z nich dysponujemy całym teamem - sprawia, że te 162 różne (choć w gruncie rzeczy bliźniaczo podobne) kampanie mogą być prawdą...

Muzyka i sound-fx...

...czyli dlaczego nie sposób przypisać autorstwa Shadow Watch komuś innemu niż Red Storm? Ano właśnie - ponieważ, najprościej w świecie natychmiast wychwytywane jest podobieństwo ścieżki dźwiękowej: ponownie doskonale rozpoznawane, świetnie skomponowane marsze, tyle tylko, że tym razem złagodzone nieco motywem charakterystycznym dla określonego kraju: dla Chin - orientalna harfa koto, dla Brazylii - flamenco... Zresztą nie trzeba wcale uciekać się do muzyki, by stwierdzić, że te same osoby robiły te dwie gry: również pani czyniąca odprawę przed każdą z kampanii to ta sama osoba, która w R6 tak niezłomnie wspierała Johna Clarka i Susan Holt. I nie zrozumcie mnie źle - nie twierdzę, że mi się to nie podoba. Przeciwnie - dzięki temu czułem się dużo, dużo lepiej. Jak jednak po ocenie widać - niewystarczająco dobrze...

No dobrze, cóż jednak z tego (pozornego) bogactwa, skoro polega ono jedynie na losowaniu kolejnych scenariuszy? Jeśli przez cały czas jesteśmy skazani na team w takiej formie, jaką przybrał w projektach? Niestety, właśnie te ograniczenia sprawiają, że Shadow Watch szybko zaczyna przypominać, że jest to partia gry w rodzaju szachów: przy wykorzystaniu określonych, spełniających jedynie swą rolę figur szachowych, z których żadna nie może zginąć (w momencie śmierci któregoś z teammates zmuszeni jesteśmy do wczytywania stanu gry z czasów, gdy łaził on jeszcze po tym świecie!). To zaś, gdy wspomnieć na wolność UFO czy JA, nie pozwala na wystawienie oceny wyższej niż 5 punktów. A i to głównie z sentymentu dla tego rodzaju gier i szacunku dla samej firmy. Miejmy nadzieję, że to była tylko wpadka przy pracy! □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Red Storm Entertainment
Dystrybutor: Play it 018 4440560
Internet: http://www.redstorm.com/shadowwatch
Wymagania: Win 9x, P 166, 32 MB RAM, CD 4X
Akcelerator: nie

Plusy:
- muzyka!
- nieliniowy przebieg kampanii
- turowa gra taktyczna (typ gry rzadko dziś spotykany)

Minusy:
- brak możliwości reorganizacji teamu, np. uzbrojenia jego członków
- niewielkie plansze
- słaba oprawa graficzna

Demo na CD 7/00

DOGS OF WAR

Pamiętacie może taki stary kawał o bacy pokazującym turystom Giewont? "Widzicie tę górę po lewej? Tak. No, to nie jest Giewont. A widzicie tę górę po prawej? Tak. No, to też nie Giewont. A widzicie tę górę między nimi? Nie? No, to właśnie jest Giewont!". Co to jednak ma wspólnego z Psami Wojny? Ano, kiedyś już się grą o dokładnie takim samym tytule spotkałem (zaś jeszcze wcześniej z filmem, na którym się opierała), a że była to bardzo fajnie rozbudowana strzelanka z widokiem z góry (bo w czasach Amigi prawdziwego TPP jeszcze nie było), więc bez wahania wziąłem na tapetę i grę, która, przynajmniej z tytułu, wyglądała na jej kolejne wcielenie.

Pat-e-phone

Ale jak się okazało, na tytule podobieństwa się właściwie skończyły. Po pierwszym rzucie oka na materiały było już wiadomo, że nici zarówno ze strzelanki, jak i z wcielania się w najemników - przynajmniej we współczesnych nam czasach. Produkcja Silicon Dreams (jak się zresztą później okazało, wcześniej maczali oni palce w UEFA Champions League oraz World League Soccer - aczkolwiek do żadnej z tych gier nawet się, jako zagorzały przeciwnik kopania na monitorze biednego obłego obiektu w kratkę, nie zbliżyłem) jest bowiem dla firmy krokiem w zupełnie nowym kierunku, w kierunku gier określanych zazwyczaj skrótem RTWG, czyli Real Time War Game, albo po naszemu Gra Wojenna rozgrywana w Czasie Rzeczywistym. Rzucenie takiego mądrego hasła wymaga oczywiście podania choćby krótkiego rysu historycznego, a zatem...

najwyższą władzą był rząd Imperialny na Ziemi. Pierwszą z nich wszystkich była kolonia na Primus IV, najmniejszej planecie swego systemu. Jej przyszłych mieszkańców jeszcze przed odlotem ochrzczono mianem bohaterów. Budowa pierwszego naszego przyczółka wśród gwiazd postępowała zgodnie z oczekiwaniami i zaczęto go powszechnie uważać za największe osiągnięcie ludzkości.

Potem jednak przyszły one...

Pierwszymi poważniejszymi przedstawicielami tego trendu były, o ile mnie tylko pamięć za bardzo nie myli, Close Combat i Myth - gry mocno się wprawdzie od siebie różniące, ale mające jedną bardzo istotną cechę wspólną. Akcja w nich toczyła się bowiem w czasie rzeczywistym, ale żadna z nich nie oferowała standardowego dla RTSów budowania nowych jednostek czy rozbudowywania zaplecza. Były to bowiem typowe gry wojenne (typowe oczywiście w swoich, bardzo odmiennych przecież, ramach, bo ciężko porównywać drugą wojnę światową z klimatami fantasy!), ale bez komfortu tur zmieniających rzeczywistą walkę w nieco tylko udziwnione szachy. Na pierwszy rzut oka nic specjalnego, ale w praniu okazało się to strzałem w dziesiątkę! Zresztą nie jest to wcale takie dziwne, biorąc pod uwagę fakt, że jest to po prostu kolejny krok ku wiernemu oddaniu rzeczywistości, a taka formuła sprawdza się właściwie w dokładnie każdym gatunku gier, czego najlepszym chyba przykładem był ostatnimi czasy Need for Speed 2000. Dzięki ogromnej przyjemności płynącej z samej w nim jazdy, uzyskanej w zasadzie przede wszystkim przez realizm, jest obecnie wśród samochodówek klasą samą dla siebie. Ale to już odbiega od tematu, więc wróćmy z powrotem do naszych Psów Wojny.

Wielce charakterystyczny krok piechoty to nie jedyna pozostałość po poprzednim tytule tej gry, czyli War Monkeys. Tak samo nazywa się bowiem i piechota kolonistów, aczkolwiek jeśli chodzi o krok, to i imperialni poruszają się dokładnie tak samo - ale nie czepiajmy się szczegółów...

Historia, jaką jesteśmy raczeni na wstępie, jest wystarczająco intrygująca, by zachęcić do bliższego z Psami (a tak na marginesie, to pierwotny tytuł tej gry brzmiał War Monkeys, czyli Wojenne Małpy, ale ostatecznie zamieniono Małpy na Psy) kontaktu, podobnie zresztą jak i intro, które wprawdzie pod względem wykonania głowy nie urywa, ale ogólnie jest niczego sobie. (Widok uciekających przed "onemi" kolonistów jest nawet całkiem, całkiem). Wszystko to obrazuje jednak jedynie początki kolonii na Primus IV, zaś sama gra przenosi nas w czasy nieco późniejsze, do próby zrzucenia przez naszą już-nie-tak-wzorcową kolonię imperialnego jarzma. Oczywiście zadanie rozprawienia się z buntującymi się kolonistami, tudzież odparcie imperialnego ataku, spoczywa na barkach sięgającego po ten tytuł gracza.

Sto sześćdziesiąt lat po rozpoczęciu nowego tysiąclecia ludzkość przestała być niewolnikiem swojej kolebki i ruszyła na podbój Pustki. Lecz nie pchała nas tam jedynie ciekawość. Będące na wyczerpaniu zasoby surowców naturalnych Układu Słonecznego zmusiły nas do szukania nowych ich źródeł. Jedynym wyjściem były kolonie górnicze - w ciągu paru następnych lat założyliśmy ich w sumie kilkadziesiąt. Każda z nich mogła się rządzić własnymi prawami, ale i dla każdej z nich

Z faktu tego należy się rzecz jasna cieszyć i to wcale nie jedynie dlatego, że skoro już tę grę kupiliśmy, to nie wypada na nią narzekać. W przypadku najnowszej produkcji Silicon Dreams fraza "miłość od pierwszego wejrzenia" wcale bowiem truizmem nie jest. Od pierwszych z nią chwil nasze zmysły atakuje bowiem trójwymiarowa grafika mogąca z powodzeniem konkurować z tą z Mytha, uzu-

pełniona w dodatku porządnie wykonanymi, trójwymiarowymi modelami wojskowej maszynerii i wspaniałymi efektami świetlnymi. Dodatkowym bonusem są jeszcze profesjonalnie przygotowane efekty dźwiękowe i bardzo klimatyczne komunikaty radiowe. Zresztą z niezwykle reprezentatywną próbką tych ostatnich spotykamy się po raz pierwszy już w trakcie odprawy - cóż, ciekawe kiedy doczekamy się podobnego wczucia się w rolę i w naszych rodzimych produkcjach... Ale wykonanie, choć z początku bardzo istotne, tworzy jedynie zewnętrzną powłokę gry, która bez wsparcia z jej wnętrza na długo nie wystarczy. Na szczęście jednak ewentualne obawy co do samej grywalności są w przypadku Dogs of War płonne - bo dzięki paru niezwykle miłym rozwiązaniom potrafi ona wciągnąć na naprawdę długie godziny.

Najważniejsza jest tu moim skromnym zdaniem możliwość kierowania swoimi jednostkami, nie tylko poprzez wydawanie im rozkazów, ale i bezpośrednio. Nie ma to może zbyt wielkiego znaczenia w większych bitwach (a bez problemów można być świadkiem walki i dwustu pojazdów na raz!), ale w większości przypadków jest i tak wprost nieocenione! Ot, choćby taka misja z ucieczką z wrogiego obozu: mamy do dyspozycji pojedynczego żołnierza, który musi przedrzeć się przez wraże patrole do znajdującego się w bazie ichniego generatora, zniszczyć go, wykończyć same patrole (po zniszczeniu generatora nie są się w stanie ze sobą porozumiewać, a tym samym i podnieść alarmu), a następnie uwolnić resztę swoich wojsk i ruszać dalej. Wykonanie pierwszego etapu misji bez możliwości bezpośredniego kierowania poczynaniami swojego jedynego wojaka byłoby praktycznie niemożliwe - a tak jest jedynie trudne, a i to w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu!

Zresztą, możliwość osobistego dowodzenia dowolną jednostką przydaje się i w misjach bardziej konwencjonalnych; ba, właściwie przydaje się na dobrą sprawę praktycznie zawsze (no, poza ekstremalnymi sytuacjami wymienionymi wcześniej)! Wiadomo przecież, jak to zwykle z AI komputera bywa, a Dogs of War nie są tu wcale jakimś superwyjątkiem. I tutaj od czasu do czasu trafia się na takie momenty, że zdanie się li tylko na "inteligencję" komputera prowadzi w najlepszym razie do małej katastrofy. Ot, wystarczy, że przeciwnik ma większy zasięg dział, by wysyłanie na niego swoich oddziałów było równoznaczne z wydaniem na nie wyroku śmierci. Co innego jednak, jeśli weźmiemy w swe łapy taki na przykład ciężki czołg i zaczniemy wykorzystywać rzeźbę terenu, tudzież manewr: przy odrobinie wprawy i cierpliwości jesteśmy w stanie zniszczyć praktycznie dowolnego wroga!

Zresztą nawet i przy większych bitwach przejęcie kontroli nad jednostką, dysponującą największą siłą ognia, daje w wielu przypadkach wyśmienite rezultaty. Ale takie kombinacje trzeba już rozpatrywać indywidualnie, bo nierzadko znacznie lepsze rezultaty daje jednak całościowe zajęcie się sytuacją, pozwalające na znaczne zminimalizowanie własnych strat. A ze śmiercią żołnierzy, a raczej ich przeżyciem, wiąże się druga bardzo miła cecha gry - doświadczenie. Tak, tak, jednostki w Dogs of War zyskują po każdej zwycięskiej bitwie doświadczenie! Wprawdzie promocję (bo tak się to doświadczenie przejawia) otrzymuje każdy wojak, który dożyje do końca misji, ale i tak lepsze to niż nic. Tym bardziej, że promocje przyznawane są właśnie żołnierzom, a nie na przykład czołgom czy helikopterowi, bo te bezduszne maszyny same niczego się przecież nie uczą. Ma to zresztą tę wielką zaletę, że nie ma problemów z dowolnym przypisywaniem naszych wojaków do dowolnego sprzętu, dzięki czemu nie muszą oni leżeć do góry brzuchami w koszarach tylko dlatego, że ich czołg jest do danego zadania nieprzydatny: bo zamiast niego mogą zostać przydzieleni do przewidzianego w rozkazach działa samobieżnego i po kłopocie. Oczywiście, większe "narzędzia pracy" wymagają liczniejszej załogi, ale i z tego zadania autorzy wyszli obronną ręką: dodatkowym bonusem jest fakt, że wypadkowe doświadczenie takiego wieloosobowego pojazdu jest średnią doświadczenia żołnierzy stanowiących jego załogę.

Do czego się jednak takie doświadczenie przydaje? Ano do tego, co zazwyczaj: wzrasta celność, zasięg prowadzenia ognia, inteligencja, szybkość - czyli praktycznie wszystko, co tylko wzrastać może! Ale nie zawsze opłaca się posyłać do boju kwiat swej armii, bo w wielu wypadkach przeżycie wszystkich naszych sił jest po prostu niemożliwe, więc miast tracić elitę, lepiej już posłać na śmierć tak zwane mięso armatnie. Owszem, i ono z wiekiem zmieniłoby się w elitę, ale jeśli już ktoś zginąć musi, to niestety będą do żółtodzioby.

No, ale odbiegam już od tematu, a przecież wcale jeszcze wszystkich miłych rzeczy nie wymieniłem. Ot, choćby takie na przykład przygotowania przed bitwą. Wzorem Panzer Generala przed wieloma potyczkami można nie tylko dowolnie przypisywać swych wojaków do cięższego sprzętu tudzież ekwipunku (np. karabinu maszynowego tudzież snajperki - jeśli chodzi o mechanikę gry, to właściwie nie różni się to niczym od przydzielenia do czołgu - no, może poza faktem, że w czołgu jest zazwyczaj więcej niż jedna osoba, a przy snajperce nie), ale i tenże ekwipunek dokupywać. Pozwala to na dość dokładne dopasowanie swych sił do własnych preferencji, ale niestety (albo i stety, bo unika się w ten sposób monotonii) w całkiem sporej liczbie misji skład odda-

U góry:
Bardzo przyjemnie jest obserwować wymianę ognia między wrogimi jednostkami z bezpiecznej odległości. Poza tym pole walki wygląda bardzo ładnie.

nej nam pod komendę miniarmii jest ustalany przez Dowództwo i nie mamy na niego żadnego wpływu. A właściwie prawie żadnego wpływu, albowiem ogólna struktura misji zależy tu od wybranej na początku strony konfliktu. Siły Imperialne dysponują bowiem znacznie lepszą techniką, ale i mają do dyspozycji mniejszą liczbę żołnierzy. Zresztą nawet i przewaga technologiczna jest bardzo często sprawą niezwykle dyskusyjną, gdyż nie raz i nie dwa przyjdzie walczyć imperialistom pod ogniem dalekosiężnej artylerii kolonistów, która choć nieruchawa potrafi nieźle bobu zadać.

Ponadto, jak to w dobrych grach strategicznych bywa, nie ma tu jednostek dobrych na wszystko i każda ma jakiś słaby punkt. Na przykład ciężkie czołgi. Owszem, siłami lądowymi, o ile nie są równie ciężkie, nie ma nawet co na nie szarżować, ale wystarczy wysłać na nie nawet i lekką latajkę z najprostszym karabinem, by zmieniły się w kupkę gruzu. Trochę to wprawdzie trwa, ale jest w stu procentach bezpieczne - no chyba, że wrogowie dysponują siłami przeciwlotniczymi, bo wtedy żywot latajki jest zazwyczaj nad wyraz krótki, a śmierć gwałtowna. Te same uwagi tyczą się oczywiście także i sił kolonistów. Właściwie, poza paroma innymi jednostkami (nie ma tu bowiem mowy o różnorodności rodem ze Starcrafta), jest to prawie to samo, tyle że z innymi zadaniami. Ale jest jeszcze i strona trzecia, do której dostęp otrzymuje się po przejściu gry zarówno kolonistami, jak i imperiałami. A rdzenni mieszkańci Primus IV różnią się już od swych przeciwników bardzo istotnie...

Po raz pierwszy spotykamy się z nimi (przynajmniej jeśli zaczynamy grę po stronie Imperium) podczas sprawdzania stanu pewnej nie dającej znaków życia bazy. Zresztą na dobrą sprawę to natykamy się na nich już na samym początku gry, w trakcie intra, ale tam tylko patrzymy na rzeź kolonistów, a tu jest to już spotkanie w pełni interaktywne. No więc wchodzimy do bazy i nagle rzucają się na nas hordy robali. Jeśli ktoś widział Żołnierzy Kosmosu, to wygląd jest niemal taki sam [jak robale - nie żołnierze :)]! Biedactwa nie mają wprawdzie broni palnej, ale za to sama ich liczba i zdolności w walce wręcz są aż nadto wystarczające, by i ciężki sprzęt trzymać od nich jak najdalej i najlepiej za jakimś wąskim przejściem.

Tak to przynajmniej wygląda oczami drugiej strony, bo przyznacie chyba, że zalanie wroga gryzącym paskudztwem (paskudztwem oczywiście dla niego - czyż chitynowy robaczek wysokości czterech metrów nie jest słodki?) jest czymś, co tygrysy lubią najbardziej, w każdym razie na pewno bardziej od miodu. By nie psuć jednak nikomu przyjemności z własnoręcznego odkrywania wad i zalet wszystkich trzech stron konfliktu, pozwolę sobie w tym miejscu ich opis zakończyć. A ponieważ poza grą wieloosobową i tutorialem właściwie wszystko zostało już opisane, więc jak łatwo się domyśleć, następny akapit będzie traktował właśnie o treningu.

W dobie coraz wymyślniejszego sterowania, nawet "intuicyjne" interfejsy bez odpowiednio wyrobionej intuicji mogą zniechęcić graczy nad wyraz skutecznie. Owszem, w instrukcji wszystkie niuanse są zazwyczaj dokładnie opisane, ale przecież jej czytanie to ostatnia deska ratunku, a tej nie wszyscy się chwytają. Jedynym wyjściem jest więc w praktyce odpowiednio przygotowany tutorial, który będzie w stanie u gracza tę intuicję wyrobić.

Ten, z którym mamy do czynienia w Dogs of War, swoje zadanie spełnia na szczęście całkiem nieźle, wprowadzając gracza zarówno w tajniki kierowania jednostkami, jak i ich przejmowania. Wyjaśnia również znaczenie wszystkich znajdujących się na ekranie wskaźników, dzięki czemu instrukcja staje się właściwie zbędna - przynajmniej dla osób nie bojących się języka angielskiego. Zresztą nawet i bez tego można co nieco z tutoriala wynieść, bo przygotowany został w sposób wystarczająco przejrzysty, by większości rzeczy można się było z niego po prostu domyśleć.

Ostatnia w kolejce do opisu jest gra sieciowa, ale ta nie wnosi już właściwie nic nowego, a dodatkowo nie oferuje możliwości grania z przeciwnikiem sterowanym przez komputer, więc pozwolę sobie na pominięcie jej opisu - zresztą miejsce i tak jest już na wyczerpaniu, a lepiej przeznaczyć je chyba na jakieś podsumowanie, niż powtarzanie.

A podsumowując: ciężko nie dojść do wniosku, że jest to tytuł co najmniej dobry. Naprawdę niezłe wykonanie w połączeniu z licznymi ulepszeniami, a przede wszystkim możliwość własnoręcznego prowadzenia dowolnej jednostki sprawiają, że Dogs of War można polecić wszystkim miłośnikom strategii praktycznie bez chwili wahania. Nie jest to bowiem wprawdzie tytuł zostawiający konkurencję daleko w tyle, ale swoją klasę ma i na ósemkę w pełni zasługuje. Właściwie z początku rozważałem nawet i ocenę wyższą, ale niestety (dla Psów Wojny) wpadło mi w ręce demko Ground Control i ostatecznie poprzestałem właśnie na ósemce - bo tam to się dopiero dzieje! Ale że jest to już temat na kolejną recenzję... □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Silicon Dreams/Talon Soft
Dystrybutor: Play it tel. (018) 4440560
Internet: http://www.sdreams.co.uk
Wymagania: PII 266, 32MB, Win 95/98, DirectX
Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- dobra grafika 3D
- świetne efekty świetlne
- zróżnicowane plansze i zadania
- wojacy zdobywający doświadczenie
- trzy strony konfliktu
- realistyczne odgłosy
- możliwość bezpośredniego kontrolowania jednostek
- duży teren gry
- całkiem sporo **jednostek** naraz
- duża rzeźkość **gry**

Minusy:
- średnie AI wrogów
- "upierdliwość" niektórych misji

Demo na CD 7/2000

niamy tajemnice Fallouta 2 !!!
Action PLUS
www.actionplus.com.pl
PC PSX N64 TIPSY PORADY SOLUCJE
Solucje:
Wehikuł Czasu / Time Machine
Star Wars: Force Commander
Tomb Raider 3: Lost Artifact
Settlers 3: Misja Amazonek
Martian Gothic: Unification
Omicron: Nomad Soul
Startrek: Armada
Traitors Gate
Freespace 2
Daikatana
ON tu jest!
www.actionplus.com.pl

EURO 2000

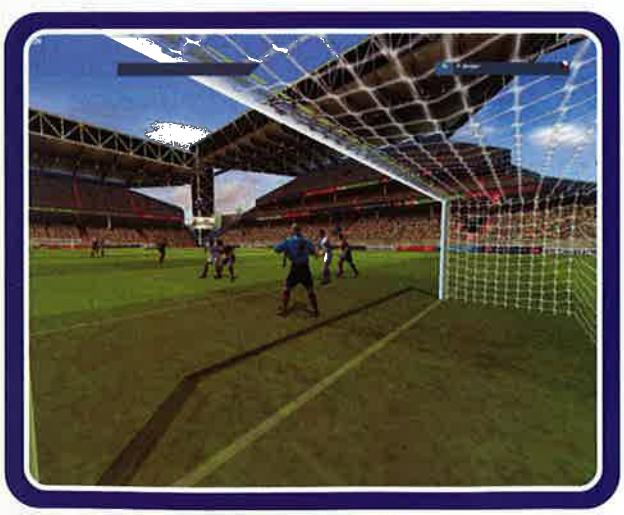
Już za dziesięć dni rozpoczyna się prawie miesiąc uczty dla prawdziwych mężczyzn, a jednocześnie tyle samo dni męki dla ich kobiet. Mistrzostwa Europy w piłce nożnej. Dla polskich kibiców to okres, w którym najlepszymi dla nich przyjacielami są telewizor, miękki fotel i browar w ręce. Natomiast dla fanów drużyn, biorących udział w tej rozgrywce, jest to czas radości i smutku. Dla piłkarzy zaś to godziny tryumfu, łez szczęścia i rozpaczy. Kto będzie zalewał się łzami, a kto będzie odbierał złote medale po meczu finałowym? O tym dowiem się za trzydzieści kilka dni po ostatnim spotkaniu, a tymczasem mogę zagrać w Euro 2000 i własnymi rękami zdobyć Mistrzostwo Europy dla Hiszpanii.

ELD (np: Arcturus "Aspera Hiems Symfonia")

Równie szczęśliwi, jak zwycięzcy tej imprezy, będą z pewnością ludzie związani z futbolowym interesem. Od sprzedawców drobnych pamiątek, poprzez menedżerów (w końcu, gdzie, jak nie na ME można tak znakomicie wypromować i sprzedać za duże pieniądze piłkarzy?) aż po producentów gier. Logiczne bowiem jest, że każdy liczący się wydawca piłek kopanych w czasie trwania mistrzostw MUSI rzucić na półki sklepowe jakąś gierkę. W tym towarzystwie nie mogło rzecz jasna zabraknąć króla piłek kopanych, czyli EA Sports. Nie wiem, czy ktoś potrafi zliczyć, ile do tej pory wyszło gier będących symulacjami piłki nożnej, sygnowanych przez EA Sports. Mogę się założyć, że nawet sami autorzy nie przewidywali, wydając pierwszą FIFA, iż zmonopolizują rynek gier kopanych na blaszaka. Ale skoro robi się najlepsze gry i w dodatku stać EA Sports na wykupienie wszystkich nazw związanych z tą imprezą, to nie mamy o czym właściwie gadać.

U dołu:
Kolejne "groźne spięcie" pod bramką.

Nie ukrywam, że od jakiegoś czasu jestem znudzony kolejnymi sequelami FIFA. Co roku EA Sports wydaje nową FIFA, ale z braku konkurencji nie muszą się zbytnie wysilać, aby udowodnić wszystkim, kto jest najlepszy. Wystarczy, że programiści zmienią menusy, muzykę i kilka opcji, a gracze na całej naszej planecie pieją z zachwytu. Wszak nie mają innego wyboru, bo w co mają grać? Konkurencja jest kilka lat świetlnych z tyłu. I chociaż dwie ostatni części FIFA niespecjalnie mi się podobały, to jednak w nie grałem. Inna sprawa, że o tak przedniej zabawie, jak przy FIFA 96 czy World Cup mogłem jedynie pomarzyć. Dlatego do Euro 2000 podchodziłem, jak pies do jeża. Z wielką ostrożnością i powątpiewaniem. Cóż bowiem można zmienić przez pół roku? A tyle przecież minęło od premiery FIFA 2000. Podczas instalacji wpadłem jednak na znakomity pomysł. Postanowiłem potraktować Euro 2000 jako zupełnie nową grę. Nie jako sequel FIFA, ale właśnie jak nowiutką piłkę kopaną. Bez żadnych odniesień do FIFA 2000. I wiecie co? Jeżeli podejdziecie do Euro 2000 w ten sposób, to będziecie się bawić znakomicie!



Opcji rozgrywek, dostępnych w Euro 2000, jest sześć. Najważniejszą jest, jakże by inaczej, opcja Euro 2000. W niej to możesz sięgnąć po Mistrzostwo Europy, grając najpierw w eliminacjach, a następnie w finałach. Nie mam wątpliwość, że większość z graczy wybierze właśnie tą możliwość i to z błahego powodu. Aby dokopać Angolom i dostać się zamiast nich do Mistrzostw Europy! Z pozostałych opcji najlepszy poziom prezentują Skill Drill oraz Clasics. Ta pierwsza opcja to nic innego jak trening. Chociaż nie cierpię wszelkiego rodzaju treningów w grach sportowych, to tym razem muszę pochwalić programistów EA Sports. Trening jest ciekawy i pozwala szybko opanować wszelkie sztuczki techniczne oraz zagrania, którymi później można się popisywać przed kumplami lub oszukiwać kompa w czasie pojedynków. Natomiast Clasics pozwala graczowi na zagranie we wszystkich poprzednich edycjach Mistrzostw Europy. Nie jest to żadna nowość w piłkach kopanych, ale mi olbrzymią przyjemność sprawiło zagranie Francją 84 z Platinim, Tiganą, Giresem czy Holandią 88 z Van Bastenem, Gullitem i Rijkaardem w składzie. Mam tylko jedną uwagę, a mianowicie jakoś niespecjalnie do gustu przypadły mi menusy. Krążąc po nich cały czas, miałem wrażenie, że są one niezbyt przemyślane. Można było interfejs wykonać tak, aby był łatwiejszy w obsłudze. Niestety tak nie jest i przynajmniej mi przeszkadza. Z drugiej jednak strony, to nie jest menedżer i w menusach nie spędzamy aż tak dużo czasu, żeby odczuć negatywne skutki interfejsu.

pod prysznic, ja wykorzystałem karnego, a sędzia, jak gdyby nigdy nic, przedłużył mecz aż o 17 minut! Dlaczego nie zakończył spotkania zaraz po wykonaniu karnego? Nie są to na szczęście jakieś poważne błędy i raczej nie mają wpływu na wynik spotkań, tak, jak to ma miejsce w polskiej lidze.

Audiowizualnie, jak w każdej innej dziedzinie sportowej, EA Sports pozostawia konkurencję daaaleko w tyle. Motion capture i ogólnie grafika są perfekcyjne. Piłkarze poruszają się nad wyraz realistycznie i nawet gole celebrują w przekonywujący sposób. Nie jakieś durne gibanie się, ale naturalna radość po zdobyciu bramki. Znakiem rozpoznawczym EA Sports staje się powoli wygląd publiki. Podobnie, jak w NHL 2000, sprawia ona wrażenie rzeczywistego stadionu, gdy widzi się te ruszające się tłumy. Niemniej jednak najbardziej spodobały mi się stroje piłkarzy, a raczej maleńki szczególik. One w czasie meczu się brudzą! Niby taki drobiazg, a jak cieszy. Nie miałbym absolutnie najmniejszych zastrzeżeń do grafiki, gdyby nie mały buraczek. Otóż, gdy pada śnieg, mecz jest rozgrywany pomarańczową piłką. Kłopot w tym, że praktycznie jej nie widać. Nie mam bynajmniej problemów ze wzrokiem, a z dostrzeżeniem łaciatej miałem...

Medaliści
Mistrzostw Europy 1960 - 2000

1960	*ZSRR - Jugosławia 2:1*
1964	*Hiszpania - ZSRR 2:1*
1968	*Włochy - Jugosławia 1:1 i 2:0*
1972	*Niemcy - ZSRR 3:0*
1976	*Czechosłowacja - Niemcy 2:2, karne 5:3*
1980	*Niemcy - Holandia 3:2*
1984	*Francja - Portugalia 2:0*
1988	*Holandia - ZSRR 2:0*
1992	*Dania - Niemcy 2:0*
1996	*Niemcy - Czechy 2:1*

Gwizdek i łaciata w grze. No i proszę, gra się znakomicie! Głównie zasługa to komputera, który gra bardzo poprawnie. Przede wszystkim świetnie zastawia pułapki ofsajdowe. W takich okolicznościach moje ulubione ustawienie 3-4-3 i gra długimi piłkami niezbyt się sprawdza. Akcje zbyt często kończyły się spalonymi. Dobrze grają również obrońcy wślizgami i mądrze się ustawiają. Nieczęsto dochodzi do sytuacji, kiedy wrzucamy ze skrzydła piłkę lub wykonujemy długie prostopadłe podanie i tam gdzie na zdrowy rozsądek powinien stać obrońca pilnujący naszego snajpera jest tylko pusta przestrzeń, a napastnik spokojnie pakuje łaciatą do siatki. Tak bywa w innych piłkach kopanych, ale nie w Euro 2000. Na pochwały zasługują bramkarze. Bronią oni dość równo, chociaż tak, jak i prawdziwym czasami zdarzają się głupie bramki. Nie są one jednak aż tak głupie, jak w konkurencyjnych soccerach. No wiecie o co mi chodzi. O takie bramki, które nie przytrafiają się nawet trampkarzom, a takie często padają w innych grach.

Gorzej natomiast komputer gra w ataku. Jego akcje nie zazębiają się tak, jak powinny. Czym bliżej pola karnego, tym gorzej. Na własnej połowie oraz w strefie środkowej potrafi całkiem ładnie rozklepać podaniami naszą drugą linię, a w pobliżu bramki zaczyna gubić koncepcję. Łatwo mu odebrać piłkę, odpychając ciałem. Bramki, które strzela są przeważnie schematyczne, najczęściej padają po rzutach wolnych wykonywanych z odległości jakiś 30 - 40 metrów od bramki. Wysoka wrzutka na pole karne, a tam napastnik przedłuża piłkę i ląduje ona w bramce, podczas gdy goalkeeper tylko się przygląda. Trochę denerwujące. A jak się gra naszymi kopaczami? Bardzo przyjemnie. Dysponując bardzo dużym zasobem zwodów i sztuczek technicznych, po dłuższym treningu można kręcić bardzo efektowne akcje. Nie chodzi zresztą o samą ich widowiskowość, ale i skuteczność. Wspomniałem przecież, że kopmputer gra rozsądnie w obronie i szybka gra z pierwszej piłki oraz imponujące sztuczki techniczne to praktycznie jedyna dobra rada na rozpracownie obrony kompa.

Podobnie jak w życiu, tak i w Euro 2000 nieraz słabszy dzień mają panowie w czerni. W zasadzie nie mam do nich większych zastrzeżeń oprócz dwóch wpadek. Raz sędzia zakończył mecz w momencie, gdy komputer wykonywał rzut rożny. Natomiast w drugim przypadku w przedłużonym czasie gry mój napastnik został ścięty na polu karnym. Oczywiście obrońca poszedł

EA Sports nie pożałowała tradycyjnie forsy na muzykę Euro 2000. Wystarczy wspomnieć, że krążek z utworami, jakie można usłyszeć, jest dostępny w sklepach muzycznych. Komentarz w wykonaniu Lynama, Motsona i Lawrensona jest poprawny i fachowy, ale bez żadnych rewelacji. Dla mnie jednak niedoścignionym wzorem są kolesie komentujący w serii NHL. Angolom, komentującym w Euro 2000, zdecydowanie brak impulsywności. To chyba przez tę angielską flegmę...

Potraktowałem Euro 2000 jako zupełnie nową gierkę i od razu grało mi się znakomicie. Nie ma co się zbytnio nad tym rozwodzić; Euro 2000 jest najlepszą piłką kopaną na blaszaka i koniec. W dodatku znakomicie wstrzeliła się w kalendarz kibicowski. Każdy gracz może "własnoręcznie" rozstrzygnąć rywalizację o tytuł Mistrza Europy. Moja sugestia może być zatem tylko jedna. Leć do sklepu, kup Euro 2000 i w czasie przerw w transmisjach z Euro zagraj w gierkę EA Sports. A ja tymczasem kończę pisać i pędzę do sklepu po skrzynkę piwka (bezalkoholowego). Oglądanie Mistrzostw i gra w Euro 2000 strasznie odwadnia organizm.

□

U góry:
Szybkie, efektowne akcje, piękne bramki, pełne trybuny... to niestety tylko marzenie w naszym kraju.

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: EA Sports
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6429553
Internet: http://www.easports.com
Wymagania: P 133, 32 RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta muzyczna
Akcelerator: Brak

Plusy:
- grafika, muzyka, komentarz
- motion capture
- całkiem wysokie AI kompa
- można dokopać Angolom
- grywalność

Minusy:
- praca sędziów
- w czasie, gdy pada śnieg nie zbyt dobrze widać pomarańczową piłkę

Ocena: 9

Le Mans 24 Hours

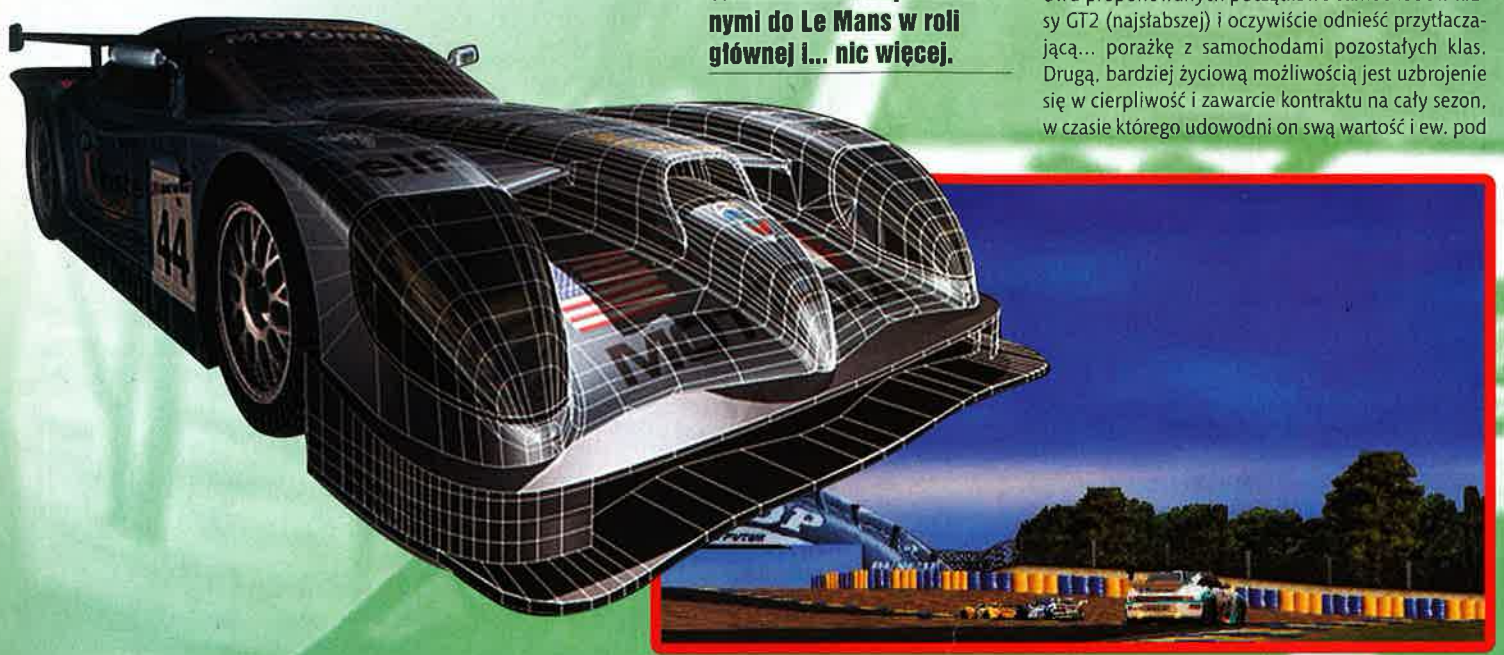
Kilkanaście godzin temu, na torze Le Mans w jednej z najbardziej malowniczych krain Francji - Sarthe, wściekłe trzepotanie czarno-białej szachownicy ogłosiło zakończenie tegorocznego Wielkiego Wyścigu Wytrzymałościowego. Przez 24 godziny kierowcy, na zmianę wczołgujący się do wnętrz swych bolidów i spędzający po parę godzin w ich niewygodnych wnętrzach, krążyli po jednym z najsłynniejszych torów świata: Le Mans. Nie wiem, jak to się skończyło - ilu spośród startujących z wizją chwalebnego jutra pod powiekami rzeczywiście dotarło do celu, ile litrów płynów przyjęły tak auta, jak kierowcy, i ile pozyskanych w czasie biegu kompletów startych gum ozdobi wkrótce ogrodzenia toru - ja bowiem wciąż na to czekam. Wiem bowiem, że warto będzie obejrzeć fragmenty relacji. Wiem jednak zarazem, że nigdy nie chciałbym osobiście sprawdzić, jak to jest jeździć sobie w kółeczko i czekać na wschód słońca, jaki nastąpić ma już za 5 godzin, czyli jakieś 75 okrążeń...

Gem.ini

Ten właśnie Wielki Wyścig, słynne blisko 80-letnie 24 Heures du Mans, spróbowała przenieść na komputery - i tym samym wielbicielom tejże rozrywki oddać choćby cząstkę emocji - firma Eutechnyx. Trzeba jej oddać sprawiedliwość - do roboty chłopaki wzięli się raźno i ze sporym zapałem. Sprzymierzyli się ze swymi rodakami z Infogrames, znaleźli dojścia do oryginalnej licencji, postarali się wreszcie o podpięcie ich dzieła do słynnej niegdyś, a ostatnio coraz bardziej dołującej serii Test Drive (za oceanami Le Mans 24 Hours sprzedaje się właśnie pod tytułem Test Drive: LM24H). Dopiero wtedy jednak, jak się zdaje, zaczęli się zastanawiać, co by tu z tymi pozyskanymi w ten sposób fantami zrobić. A, jako że możliwości mieli niewiele, spodziewać się należało odwzorowania z możliwie największą dokładnością wszystkich tych komponentów, jakie składają się na wyścig i zbudowania regału na nagrody, jakie niechybnie miały zacząć spływać wkrótce po premierze. Niestety, coś im w tym nieskomplikowanym przepisie potaśtało i, by tradycji serii Test Drive mogło stać się zadość, Le Mans 24 Hours stało się produktem co najwyżej przeciętnym.

Le Mans 24 Hours jawi się raczej mizernie; to przeciętna zręcznościówka z samochodami dopuszczanymi do Le Mans w roli głównej i... nic więcej.

Dlaczego? Zacznijmy od początku. Startując w Le Mans 24 H. (grze, nie wyścigu), gracz staje przed decyzją wyboru swej dalszej życiowej drogi - może zdecydować się wziąć udział w wyścigu w jednym z dwu proponowanych początkowo samochodów klasy GT2 (najsłabszej) i oczywiście odnieść przytłaczającą... porażkę z samochodami pozostałych klas. Drugą, bardziej życiową możliwością jest uzbrojenie się w cierpliwość i zawarcie kontraktu na cały sezon, w czasie którego udowodni on swą wartość i ew. pod



jego koniec wystartuje w barwach innego lepszego teamu (może nawet załapie się do tych prototypowych?). Tak czy inaczej, dostajemy w łapki jedno z tych dwu pierwszych aut - klasa GT2 - niech będzie, że porszaczka (NFS: Porsche 2000 wciąż w pamięci) z Konrad Motorsport i stawiamy się z nim w komplecie na siatce, by w czasie jazdy próbnej, mającej za zadanie sprawdzić jak też się on prowadzi. (Spory wybór tras - oryginalnych i w miarę wiarygodnie odwzorowanych torów jest 7: Bugatti, Arnage, Antares: dzień, noc - wbrew pozorom to dwie różne trasy, Maison Blanche, Mulsanne, Tertre Rouge) i naturalnie - kojąc niezaspokojoną dotąd żądzę prędkości - wciskamy w podłogę!

No i właśnie - i co z nimi, jak się zachowują? Cóż, nigdy bym nie powiedział, że jazda samochodami o takiej mocy (nawet te z grupy GT2, to przecież pociski na kołach) jest... tak banalnie prosta! Więcej: że mogę z prędkością niemal startową zaliczyć czołówkę z bandą i nadal jechać! I to pomimo jasnego samookreślenia się po stronie simulation (która, jak się okazało, różni się od arcade tym, że szybciej ścierają się kapcie).

Wiem już więc, że jedynym, czego trzeba kierowcom GT, jest umiejętność zapamiętania układu toru i odpowiednio wczesnego zahamowania przed zakrętami. Nawet rywalami nie warto się przejmować: jeśli jeździ czymś z klasy niżej, to i tak wygra bez problemu... W czasie Wielkiego Wyścigu dochodzi jeszcze jedno zmartwienie: co pewien czas należy dolać parenaście galonów świeżego paliwa i zmienić gumy, w przeciwnym wypadku - DNF. Wracając zaś do samej jazdy. Łatwości, z jaką prowadzi się autka, nie jest w stanie nawet zmienić fakt, że zgodnie z naturą Le Mans na torze raz jest jasno, raz ciemno, i że nie zawsze świeci słoneczko (nawiasem mówiąc - skalowanie czasu wyścigu, i to nawet do 1/120 jego czasu oryginalnego, sprawia, że stajemy się mimowolnym świadkiem fenomenu astronomicznego: słoneczko i księżyc błyskają na zmianę niczym choinkowe lampki z przerywaczem).

W słabych światłach, rzucanych przez powyższą całość, Le Mans 24 Hours jawi się więc raczej mizernie. Tak jednak wygląda w rzeczywistości - to przeciętna zręcznościówka z samochodami dopuszczanymi do Le Mans w roli głównej i... nic więcej. I nie jest w stanie odmienić tego stanu nawet fakt obecności licencji, kilka dodatkowych trybów gry (time attack, czy challenge), możliwość tuningowania samochodów (również na podstawie danych telemetrycznych), wreszcie spore przecież ilości torów czy samochodów (a byłoby z czego wybierać: Nissany, Panozy, Toyoty czy Vipery o poczciwych 911-tkach nawet nie wspominając - tylko czekają...). Cóż z tego jednak, gdy sama jazda nie przynosi wcale satysfakcji, gdy grający zdaje się być wyprany z emocji nawet przy wchodzeniu poślizgiem w szykany, czy wyprzedzaniu po zewnętrznej (bo zderzenie z bandą z prędkością dwóch paczek skończy się najwyżej zarysowaniem lakieru)? Le Mans 24 Hours... Cóż, zdaje się, że lepiej je oglądać na ekranie telewizora... □

Wspomniałem już o oprawie audio i video? Jeśli nie - straciliście zaledwie parę słów na temat plastikowych modeli samochodów (równie autentycznie się prezentujących, jak sposób, w jaki jeżdżą) i niemrawych świateł w czasie nocnej jazdy. Trasy - mimo że starano się odwzorować te już istniejące; pomimo licencji A , czyli wolnego dostępu do wszelkich możliwych danych, ba - samych torów, nadal bez cienia wątpliwości przywodzą nam na myśl gry z czasów, gdy nowością był Need for Speed 2. Jeśli zaś o dźwięk idzie - jest poprawny: silniki i pisk opon brzmią wiarygodnie, szmer rozbijającego się o asfalt i przednią szybę deszczu - rzekłbym: meteorologiczny; zaliczenie zaś wszystkimi kołami piachu przy drodze również takie, jak powinno być. I tylko dwie rzeczy nie przypadły mi do gustu: komentarz, który nie dość, że jest gościem w grze równie częstym jak Marsjanie, to na dodatek - kiedy uda się nam usłyszeć po raz wtóry - zwykle zostaniemy uraczeni tym samym zwrotem, co poprzednio. Niewymownie denerwowało mnie także to, że z regularnością chronometru silnik prychał zabrudzonym paliwem, coś, co z początku może wydawać się zabawne i podkręcać klimat, to po pewnym czasie wywołuje już tylko zgrzytanie zębami...

Ocena: 4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Eutechnyx/Infogrames
Dystrybutor: Infogrames
Internet: http://www.infogrames.com
Wymagania: Win 9x, PII 266, 32MB RAM
Akcelerator: niezbędny

Plusy:
- spora ilość licencjonowanych samochodów
- spora ilość licencjonowanych torów
- niezła AI przeciwników
- oprawa audiowizualna (załóżmy)

Minusy:
- fizyka (nie to, żeby jej nie było, ale...)
- mizerna satysfakcja z gry
- również na PSX, a wkrótce GameBoy Color (sic!) i DC

Demo na CD 5/2000

Heroes of Might and Ma

Oficjalna premiera dodatku do Heroes of Might and Magic III, zatytułowanego Shadow of Death, odbyła się pod koniec marca (w Stanach Zjednoczonych). Firma Mirage, która zajmuje się lokalizacją gry i jej dystrybucją w Polsce zapowiedziała początkowo, że prezentacja spolszczonej wersji odbędzie się 14 kwietnia. Planów tych jednak nie udało się zrealizować i obecnie termin premiery PL przesunięto na koniec maja.

Czarny Iwan

Shadow of Death to drugi oficjalny dodatek, który pojawił się do Homm3. Prawdę powiedziawszy liczyłem bardzo, że 3DO udostępni graczom zamek Conflux i jego bohaterów. Liczyłem na to tym bardziej, że Armageddon's Blade to przecież zupełnie inna kampania, inny scenariusz i misje. Tak się jednak nie stało i w Shadow of Death nie zamieszkamy w zamku Conflux. Co ciekawe, same jednostki z zamku, czyli np. Phoenixes, Psychic Elementals, Magma Elementals itp. znajdą się na planszy jako luźne oddziały, które przy odpowiedniej przewadze lub umiejętnościach bohatera będziesz mógł dokoptować do swoich wojsk. Poza tym z Armageddon's Blade przeniesiono wszystkie nowe armie neutralne i artefakty.

W Armageddon's Blade mieliśmy 6 kampanii i 35 luźnych scenariuszy. Story wspierało się na tytułowym artefakcie, który znalazł się w rękach złego i okrutnego Lucifera Kreegana. Królowa Catherine i Król Roland musieli pokonać Lucifera, zanim ten spustoszy Erathie.

Shadow of Death to równo 38 map single i multiplayer oraz 7 kampanii (Hack and Slash, Elixir of Life, Birth of Barbarian, New Beginning, Rise of the Necromancer, Unholy Alliance, Scepter of Power). Główny wątek scenariusza jest jakby podobny. Znowu odnosi się do potęgi artefaktów, ale tym razem nie są to tylko czcze słowa (o czym za chwilę). Historia w Shadow of Death opiera się na postaci złego czarnoksiężnika; Sandro the Necromancer. Sandro omotał czterech bohaterów i z ich pomocą postanowił zdobyć dwa przepotężne artefakty. Kiedy się o tym dowiadujesz, jest już za późno, aby go powstrzymać. Erathii i AvLee grozi najazd armii czarnoksiężnika. Rzesze nieumarłych zaleją dziedzinę Catherine, siejąc zniszczenie i śmierć. Pozostaje Ci jedna droga. Musisz odnaleźć mityczny artefakt, którego moc pozwoli unicestwić Sandro the Necromancera i jego sługi. Tyle w wielkim skrócie i bez odkrywania najsmakowitszych wątków.

Największą zmianą, która wywołała równie wiele wątpliwości i kontrowersji (podobnie zresztą jak nieszczęsny zamek Forge) są właśnie potężne przedmioty magiczne. W Shadow of Death istnieje bowiem możliwość łączenia niektórych przedmiotów, dzięki czemu powstaje superartefakt o porażających możliwościach. Do palety 138 dostępnych artefaktów dołączono w sumie 12 nowych. Aby skonstruować na przykład Titan's Thunder, trzeba zdobyć Titan's Gladius, Sentinel's Shield, Titan's Cuirass, Thunder Helmet. Gdy już znajdą się w posiadaniu bohatera, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki, by uaktywnić menu, w którym opisane jest działanie nowego przedmiotu oraz zapytanie, czy chcemy go uzyskać. Jeżeli się zdecydujemy, pola zajmowane dotychczas przez artefakty zostaną zablokowane przez symbol kłódki i nie będzie można na nich umieścić innych przedmiotów. W wypadku Titan's Thunder bohater zyskuje do księgi czarów Lighting Bold, który zadaje 600 ran i nie zużywa punktów many. Na dodatek, wraz z połączeniem artefaktów (które przecież poważnie zwiększają parametry bohatera) ich właściwości nie ulegają zmianie. Tak więc, jeżeli dany artefakt dodaje bohaterowi 10 punktów Knowledge, wartość ta pozostanie niezmieniona!

Z kolei Armor of the Damned już na początku bitwy częstuje przeciwnika kilkoma zabójczymi czarami, które osaczają jego wojska na 50 tur! Zbroję Przeklętego można złożyć z Skull Helmet, Rib Cage, Blackshard of the Dead Knight, Shield of the Yawning Dead. Po ich skompletowaniu bohater rzuca na wszystkie armie przeciwnika czary Slow (Spowolnienie), Disrupting Ray (Morowe Powietrze), Curse (Klątwa), Weakness (Osłabienie) i Misfortune

Jeśli wpadniesz do fosy, to...

Miasto	Typ fosy	Zadawane rany
Castle	woda	70
Rampart	ostrokrzewy	70
Tower	miny	150
Inferno	lawa	90
Necropolis	stos czaszek	70
Dungeon	wrzący olej	90
Stronghold	drewniane kolce	70
Fortress	wrząca smoła	90

gic III: Shadow of Death

Nowe miejsca w Shadow of Death

1. Holy Ground (Święty Teren)
Morale dobrych armii (Castle, Rampart, Tower, Conflux) zwiększa się o +1, podczas gdy morale wojsk złych (Inferno, Necropolis, Dungeon) spada o -1.

2. Evil Fog (Zła Mgła :)
Morale wojsk złych (Inferno, Necropolis, Dungeon) zwiększa się o +1, podczas gdy morale dobrych armii (Castle, Rampart, Tower, Conflux) spada o -1.

3. Clover Field (Pole koniczynek)
Szczęście armii neutralnych (Fortress, Stronghold) zwiększa się o +2.

4. Favorable Winds (Pomyślne wiatry)
Zwiększają zdolność nawigacji o 50% oraz zasięg ruchu na wodzie.

5. Rocklands (Skalna Kraina)
Czary Magii Ziemi rzucane są na poziomie eksperta.

6. Magic Clouds (Chmury Magii)
Czary Magii Powietrza rzucane są na poziomie eksperta.

7. Lucid Pools (Lśniące Stawy)
Czary Magii Wody rzucane są na poziomie eksperta.

8. Fiery Fields (Ogniste Pola)
Czary Magii Ognia rzucane są na poziomie eksperta

(Nieszczęście). Podobnie wielkie możliwości uzyskujemy, dzięki pozostałym 10 magicznym przedmiotom.

Potęga nowych artefaktów nie jest niczym równoważona, ale gra na szczęście nie traci płynności. Przede wszystkim zdobycie wszystkich koniecznych składników wymaga dużo czasu i ciężkiej pracy. Bohater, w którego posiadaniu znajdą się określone artefakty i tak ma już zazwyczaj maksymalnie wysoki poziom doświadczenia. Jednocześnie przeciwnik także może zdobyć jeden z superartefaktów, a wówczas rozgrywka wkracza na nowe poziomy strategii. Artefakty łączone urozmaicają zabawę i są jeszcze jednym powodem, który argumentuje dalszą grę.

Stratę zamku Conflux w Shadow of Death wynagrodzą nam inne, miłe niespodzianki. W grze pojawiło się m.in. kilka jeszcze ciepłych portali (które mają być przedsmakiem tego, co ujrzymy w Hom&m4). Poza tym uzyskamy również osiem nowych terenów bitewnych (Holy Ground , Evil Fog , Clover Field , Favorable Winds ,Rocklands , Magic Clouds , Lucid Pools , Fiery Fields), chociaż nie wszystkie przypadły mi do gustu (np. Pole Koniczynek i Święta Ziemia wydają się niedopracowane graficznie). Nowe parametry terenów bitewnych wprowadzą nieco świeżości do potyczek. Sporą zmianą jest również określenie ran zadawanych przez fosy (patrz ramka). Cechę tę zyskają wszystkie zamki (wyłączając Tower, które już ją miało), wejście i przebywanie w fosie będzie punktowane ranami w zależności od miasta i typu fosy (dla każdego miasta określony typ). Poza tym nastąpiło kilka drobniejszych zmian, jak np. cena za poszczególne jednostki (Aniołowie i Archaniołowie podrożeli i kosztują obecnie 3000 złota, 1 klejnot i 5000 złota, 1 klejnot), czy też zadawane rany, wytrzymałość niektórych mieszkańców w Fortress.

Shadow of Death to rzetelnie przygotowany krążek, który dla fanów Heroes of Might & Magic III ma nieocenioną wartość. Wprowadzenie nowych, łączonych artefaktów, dodanie plansz bitewnych znacznie rozwinęło grę. Worek nowych misji i kampanii to również gratka dla wielbicieli gry. W sumie Shadow of Death prezentuje się bardzo porządnie, tak więc 8 punktów w 10 stopniowej skali CDA jest w pełni uprawomocnione. □

Nowe artefakty w Shadow of Death

1.Angelic Alliance (Anielski Sojusz)

konieczne artefakty:
Helm of the Heavenly Enlightenment
Sword of Judgement
Lion's Shield of Courage
Celestial Necklace of Bliss
Sandals of the Saint
Armor of Wonder

Działanie: Pozwala na łączenie armii z Castle, Rampart, Tower, Fortress i Stronghold bez utraty morale, rzuca expert prayer na początku każdej walki.

2. Cloak of the Undead King (Płaszcz Króla Ożywieńców)
Amulet of the Undertaker
Vampire's Cowl
Dead Man's Boots

30% pokonanych w walce armii zostaje wskrzeszona jako szkielety. Jeśli bohater posiada zdolność nekromancji, 30% dodaje się do obecnej liczby % wskrzeszanych wojsk, a poziom zdolności ustala, co zostaje wskrzeszane:
Podstawowy (basic): Zombie
Zaawansowany (advanced) :Żywy (Wights)
Ekspert (expert): Licze (Liches)

3. Elixir of Life (Eliksir Życia)
Ring of Life
Ring of Vitality
Vial of Lifeblood

Wytrzymałość (Hit Points) wszystkich armii wzrasta o 25% i zyskują one zdolność regeneracji. Nie działa na ożywieńców i nie żyjących (np. żywiły)

4.Armor of the Damned (Zbroja Przeklętego)
Skull Helmet
Rib Cage
Blackshard of the Dead Knight
Shield of the Yawning Dead

Rzuca na wszystkie armie przeciwnika czary: Spowolnienie (Slow), Morowe Powietrze (Disrupting Ray), Klątwę (Curse), Osłabienie (Weakness) i Nieszczęście (Misfortune), które działają przez 50 tur.

5.Status of Legion (Status Legionu)
Legs of Legion
Loins of Legion
Torso of Legion
Arms of Legion
Head of Legion

Tygodniowy przyrost jednostek wzrasta o 50% we wszystkich miastach, niezależnie od lokacji herosa, posiadającego artefakt.

6.Power of the Dragon Father (Moc Smoczego Ojca)
Still Eye of the Dragon
Quiet Eye of the Dragon
Red Flame Dragon Tongue
Dragon Scale Shield
Dragon Scale Armor
Dragonbone Greaves
Dragon Wing Tabard
Necklace of Dragontooth
Crown of Dragontooth

Dodaje +6 do wszystkich zdolności podstawowych i czyni armie herosa odpornymi na czary poziomów 1-4.

7.Titan's Thunder (Piorun Tytana)
Titan's Gladius
Sentinel's Shield
Titan's Cuirass
Thunder Helmet

Pozwala herosowi rzucać Piorun (Lightning Bolt) czyniący 600 ran, bez kosztu w punktach many. Czar dodaje się do księgi czarów.

8.Admiral's Hat (Czapka Admirała)
Sea Captain's Hat
Necklace of Ocean Guidance

Heros nie traci punktów ruchu podczas wsiadania i wysiadania z łodzi. Konwertuje punkty ruchu na lądzie na punkty ruchu na morzu.

9.Bow of the Sharpshooter (Łuk Sharpshootera)
Bow of Elven Cherrywood
Bowstring of Unicorn's Mane
Angel Feather Arrows

Armie strzelające mogą strzelać nawet, gdy są blokowane przez inne jednostki. Strzelają z maksymalną skutecznością na odległość 1 za mury.

10.Wizard's Wall (Studnia Maga)
Charm of Mana
Talisman of Mana
Mystic Orb of Mana

Regeneruje codziennie wszystkie punkty magii.

11.Ring of the Magi (Pierścień Maga)
Collar of Conjuring
Ring of Conjuring
Cloak of Conjuring

Wydłuża czas działania czarów o 50 tur.

12.Cornucopia (Róg Obfitości)
Everflowing Crystal Cloak
Everpouring Vial of Mercury
Eversmoking Ring of Sulfur
Ring of Infinite Gems

Generuje codziennie po 4 jednostki cennych surowców (kryształ, klejnoty, rtęć, siarka).

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: 3DO
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6429553
Internet: http://www.mirage.com.pl
Wymagania: WIN 95/98, P 133, 32 MB RAM, CD 4x, pełna wersja HoM&M3
Akcelerator: nie obsługuje

Plusy:
- sporo interesujących nowości

Minusy:
- może wreszcie jakieś nowe wątki muzyczne?

WAKACYJNA

Numery kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer z 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

Specjalne ceny w prenumeracie (z okazji jubileuszu):

12 numerów x 12 zł = 144 zł (oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł (oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł (oszczędzasz prawie 9 zł)

Jak zamawiamy prenumeratę:

• Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15-tego maja, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nierozłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r.; z 97 r.; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
Pamiętaj o zsumowaniu ceu wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 14-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@cr silvershark.com.pl

PRENUMERATA

CD-ACTION

Od września możliwe będzie zamówienie czasopisma z DVD zamiast CD Romów. Szczegóły już za miesiąc.

UWAGA PRENUMERATORZY

Poradnik Oszczędnego Gracza

Dzisiaj nauczymy Was, jak zaoszczędzić 60 zł albo jak kupić cztery egzemplarze CD-Action, nie płacąc za nie.

Krok pierwszy - spójrz na cenę CD-Action kupionego w kiosku (16,99 zł lub 19,99 zł w wydaniu z 3 CD). Drogo? No cóż poradzić, dobre rzeczy nie mogą być tanie. Chociaż... Czytaj Krok drugi.

Krok drugi - odejmij cenę CDA w prenumeracie rocznej od ceny detalicznej. Różnica powinna wynieść 4,99 zł lub nawet 7,99 zł w numerach z 3 CD! I co Wy na to?

Krok trzeci - kiedy już zdumienie osłabnie, zajrzyj na stronę 185. Znajduje się tam kupon prenumeraty. Wypełnij go i skorzystaj z chwili nieuwagi wydawców. Chyba się zagapili, skoro ceny są aż tak niskie.

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

JOHN ROMERO'S DAIKATANA

Jest rok 2455, nazywasz się Hiro Miyamoto i jesteś uczniem Dr Toshiro Ebihara, eksperta japońskiej sztuki wojennej i mistrza miecza. Jeden z przodków Toshiro Ebihara, Dr Tetsuo Ebihara, był współodkrywcą szczepionki przeciw AIDS, co zdarzyło się w roku 2030. To odkrycie przynosiło wielkie bogactwo całej rodzinie Ebihary i jego spadkobiercom. Właśnie ta fortuna umożliwia Toshiro sfinansowanie archeologicznej wyprawy w poszukiwaniu mistycznego miecza Daikatana - w którego klindze skupiona ma być podobno niewyobrażalna potęga i magia. Razem z Toshiro wyruszył również jego pomocnik - Kage Mishima. Po latach przeszukiwań odkrywają Daikatanę w pieczarze na górze Fudżijama.

Czarny Iwan

Ostatecznie Dr Ebihara i Mishima poznają niesamowite możliwości starożytnego miecza. Za jego pomocą można podróżować w czasie. Równocześnie rodzi się jednak konflikt pomiędzy Ebihara i Mishima. Ten ostatni ma dość już przebywania w cieniu protektora i zazdrości mu bogactwa. Kierowany zawiścią i goryczą Mishima zdradza Dr Ebihara, ścina jego głowę Daikataną i przenosi się w przeszłość do roku 2030 n.e. W jego umyśle rodzi się szatański plan. Odnajduje Dr Tetsuo Ebihare i również jego dekapituje, przejmując jednocześnie wyniki prac nad szczepionką przeciw AIDS. Bardzo szybko staje się niesamowicie bogaty, a część majątku przeznacza na budowę potężnej fortecy, która ma chronić Daikatanę. Córka Dr Toshiro Ebihara, Mikiko, poznaje tragiczne losy ojca i ujawnia ich tajemnicę Tobie. Przekonuje Hiro Miyamoto do niezwykle trudnej misji - odnalezienia Daikatany, zemsty na mordercy ojca i wyprostowania biegu historii. Będzie to niewyobrażalne trudne zadanie, bowiem czas jest w mocy właściciela Daikatany...

Tak w najbardziej ogólnym zarysie przedstawia się główny wątek boleśnie długo oczekiwanej gry Johna Romero - Daikatana. Dzieło Id Storm pobiło zresztą wiele rekordów, z których pierwszy rzuca się w oczy tuż po uruchomieniu gry. Na pewno pamiętasz, jak to jest, gdy pokój zamienia się w sanktuarium, zasłony i żaluzje opadają szczelnie odcinając Cię od świata. Rozdzierasz dziewiczą folię, nerwowo otwierasz pudełko i pełen emocji sięgasz głęboko do środka, by po chwili pierwszy raz odpalać upragniona gierkę. Litry adrenaliny już za chwileczkę chlusną w żyły. Monitor rozjarza się czołówkami firm i współproducentów

giery, głośniki zaczynają drżeć, wylewając pierwsze basowe fale. Oczka stają się bardziej okrągłe, a z buzi kapie pierwsza, niepewna kropla śliny. Zaczyna się intro!

W tym momencie kończą się emocje, a zaczyna zaskoczenie, które przeradza się w nerwowe oczekiwanie. Przez kolejnych dwadzieścia minut oglądałem paru patafianów, monotonnie deklamujących opowiastkę zawartą w kilku zdaniach powyżej. Oczywiście dowiemy się wielu fajnych rzeczy, szkoda jednak, że forma prezentacji jest tak banalna i przeciętna. Dla ludzi, którzy lubią spokój i ciszę cmentarnych alejek będzie w sam raz, tym bardziej, że scenerie intra doskonale pasują do tego porównania. Tyle na dzień dobry, a ponieważ trochę dnia zleci na oglądaniu intra, warto pójść na śniadanie przed kolejnym aktem.

Po lewej: Shotcrecar 6 robi wielkie, gustowne dziurki w korpusach. Wygląda to bardzo ładnie :)

Daikatana nie jest odgrzewanym na starym tłuszczu (Q2) plackiem, lecz ciekawą i interesującą grą, która jednocześnie nie smakuje tak, jak sobie wyobrażałem. Zamiast przełomu, superhipergry dostaliśmy 'jedynie' rzetelny, dobry i grywalny kawałek w konwencji FPP.

John Romero bardzo chciał oczarować nas Daikataną. Starał się przez całe cztery (!), długie i wyczerpujące lata, w trakcie których kilkakrotnie przepisano grę na nowo, wymieniono główny silnik (z Q1 na Q2) i zjedzono kilka ton pizzy. Facet, który wyrobił sobie markę na takich hitach, jak Quake itd. nie musi się reklamować, a tytuł firmowany jego nazwiskiem od razu przyciąga uwagę i kasę fanów. Liczyliśmy jednak po trochu, że będzie to gra przełomowa i wyjątkowa jak niemal wszystkie inne, w których Romero maczał palce i urabiał się po łokcie. Na pewno Q2 i Unreal niebotycznie podniosły poprzeczkę, ale jednocześnie oczekiwania graczy również wzrosły. Przecieki z firmy, obrazki, demko i wielkie obietnice skonstruowały się na obraz, nijak nie przystający do giery, która do niego nie dorasta. Trzeba jednak wiedzieć, że dzieje się tak przede wszystkim wówczas, gdy naprawdę czekałeś na tę grę 4 lata, a rodzinę tytułów FPP znasz lepiej niż własną. Najważniejsze bowiem jest to, że dla "normalnych" graczy Daikatana będzie doskonałym tytułem, który wessie odbiorcę na długie tygodnie. Ja zaliczam się właśnie do grupy "normalnych" i z tego punktu widzenia opiszę tę grę...

Gdyby nie to, że mówimy o Daikatanie, nudnawe intro byłoby jedynie niedorobionym fragmentem ogólnie dobrej całości. Tak właśnie traktuję pewnie niedociągnięcia, które oczywiste dla ludzi oddychających Quake III Arena, dla innych będą miały o wiele mniejsze znaczenie. Po co o tym piszę? Są to echa naszych redakcyjnych dyskusji, w których niejeden redaktor ugrzązł w fotelu przytrzaśnięty monitorem rzuconym przez swego adwersarza. Ostatecznie nie doszło zresztą do consensusu, a ja oddaję jedynie hołd tym, którzy polegli w trakcie dyskusji :).

Gdy już przebrniemy przez początkowe filmiki i znajdziemy się w Kioto (Japonia) roku pańskiego 2450, czeka nas dość nudna i mało emocjonująca przechadzka. Kolejne, niemal bliźniacze kanały, zielona woda i paskudne, elektroniczne gady, płazy, owady robią sporo szumu, ale na pewno nie zasapiemy się tak, jak to bywało w Unrealu, czy Half-life. Po pewnym czasie robi się jednak ciekawiej, gra zaczyna nabierać rozpędu, a przeciwnicy ciężaru gatunkowego i jakościowego.

Romero i spółka postanowili stopniować natężenie wszelkich efektów audiowizualnych, tak, aby gracz powoli dostawał potężniejsze dawki, a przyjemność trwała, że się tak wyrażę - dłużej. Stopniowo oswajamy się z tym miejscem i coraz bardziej w nim zanurzamy.

Futurystyczny świat, do którego przenikamy, przypomina czasami wnętrze Enterpraise (flagowego statku z kosmicznej epopei Star Trek), by już kawałek dalej wyglądać jak stary barak, w którym żule obalają codzienną porcję fioletowego likieru na kościach. Rozległe centra dowodzenia z systemami kamer i specjalistami od obsługi przemieniają się w wąskie korytarze i tunele, w których leniwie spływa brązowa woda. Większość przeciwników, których tu spotkamy, to wysokiej klasy roboty i cyborgi. Potężne maszyny w rodzaju Roboco Laser Gat, czy też Roboco Ragemaster 500 to nie nowe motory Kawasaki, ale wielkie kawały żelastwa, plujące tonami stali i strugami ognia. Niektóre prezentują się naprawdę okazale, natomiast wszystkie są wykonane bardzo porządnie.

Daikatana to kilka zupełnie odmiennych światów, w których całkowitej wymianie ulegają nie tylko scenerie, ale również bronie i przeciwnicy. Po wizycie w Japonii przyszłości, zawitamy do Starożytnej Grecji (1200 p.n.e.), by za chwilę przechadzać się po średniowiecznych miastach i ponownie skoczyć w przyszłość, aż do San Francisco z roku 2030 n.e. W każdym ze światów oczekuje nas banda zupełnie odmiennych przeciwników, a ponieważ skonstruowani są od podstaw, wydaje się, że uruchomiliśmy zupełnie inną grę. W Norwegii podgryzać nas będą wypasione szczury, nietoperze i inne paskudztwa. Jeżeli będziecie mieli jeszcze nogi i oczy, zmierzycie się z krasnoludami, duchami, smokami i czarodziejami. Ostateczne rozstrzygnięcie to walka z potęgą, jaką dysponuje Nharre The Necromancer, ale więcej o tym panu dowiecie się, gdy sami go poznacie (nie jest to główny przeciwnik w grze, a jedynie w Norwegii).

Nie inaczej jest w innym czasie i miejscu. W Grecji zmierzymy się z Minotaurem, szkieletami, cyklopami, harpiami, wielkimi pająkami itd. Gdziekolwiek trafimy, oczekują nas spore atrakcje, które zapewnią nam rzesze niemiłych kreatur. Oranżeria wrogów w całej grze robi spore wrażenie. Nie dość, że dostaliśmy ponad 60 przeciwników, to są oni wyjątkowo udani i dokładnie dopasowani do klimatu każdego z wykreowanych przez Id Storm światów. Szkoda jednak trochę, że nie jest to szczególnie inteligentne towarzystwo. Wraz ze stopniem trudności (3 poziomy), zmienia się jedynie ilość przeciwników, którzy mają ochotę wyrwać nasze serducho. Zmianie nie ulega natomiast ich taktyka. Kolesie kulom się nie kłaniają, co może jest i bohaterskie, ale dość głupie. O ile jeszcze nie dziwię się wszelkiemu robactwu, o tyle, inne kreatury, mogłyby wykazać trochę pomyślunku. Z drugiej zaś strony, może jestem nieco zbyt wymagający, bo czego oczekiwać od kościotrupa, któremu robale już dawno zjadły mózg :).

Pokonanie przeciwnika oznacza zazwyczaj kompletne rozczłonkowanie jego ciała. Niezależnie od tego, czy siekniemy kolesia kataną, wbijemy mu w oko pięść, poślemy kilka rakietek lub śmiercionośny czar, facio rozleci się efektownie, chlapiąc po okolicy krwią. Niekiedy wygląda to bardzo groteskowo. Wystarczy np. puknąć kilka razy (z piąstki) neutralnego gościa z obsługi technicznej (Japan), a facio rozsypie się jak domek z kart. Lekka przesada. Na szczęście ten wyjątkowy efekt nie jest globalny. Jeżeli kropniemy krokodyla czającego się w kanałach, potwór po prostu padnie na pysk i to będzie jego definitywny koniec.

W średniowieczu znajdziemy się w wielu lokacjach, w których chodzi się jak po salach muzeum - w nabożnym skupieniu, okrągłymi z wrażenia patrzałkami i szeroko rozdziawioną buzią. Drewniane stropy domów w Norwegii rzeczywiście mają niemal namacalny ciężar. Skomplikowana struktura belkowania to swoisty majstersztyk, chłopakom z Id Storm należy się głęboki pokłon. Na ścianach wiszą oręż: miecze, tarcze, morgensterny. Nie są to przyklejone byle jak tekstury, ale obiekty trójwymiarowe, więc aż żal, że nie możemy ściągnąć ich ze ściany i popróbować na czerepach Olufa, Oysteina i innych krajan. Prawie nie ma tu pomieszczeń, które po prostu składałyby się z czterech ścian pokrytych bitmapową tapetą/tandetą. Gdzie tylko można, urozmaicono lokacje, budując je na bazie innych figur, dodając trójwymiarowe obiekty wystroju, okraszając wieloma dodatkowymi obiektami graficznymi. W antycz-

nej Grecji znajdziemy się w budynkach sakralnych i pałacach, które mogłyby z powodzeniem udawać rekonstrukcję zabytków. Bogato zdobione reliefami metopy w świątyniach z cienistymi krużgankami i salami, wyglądają bez mała rewelacyjnie. Oczywiście nie wszystkie lokacje robią takie wrażenie, ale ogólnie jest bardzo dobrze i często po prostu dla przyjemności oglądamy miejsca do których trafiliśmy.

Oprócz Hiro (przypominam, że to imię :)), czyli Ciebie, w grze pojawi się także dwoje innych bohaterów, z którymi będziesz przemierzał czas i przestrzeń. Jest to jedna z zapowiadanych głośno innowacji, dzięki której ma być o wiele ciekawiej. Mikkiko Ebihara i Superfly Johnson mieli nam pomagać w wypełnieniu zadania, ale przede wszystkim plączą się pod nogami i przeszkadzają. Śmiesznie jest obserwować, jak głupieją przy wąskim trapie lub innej "pułapce", która wymaga bardzie skomplikowanych czynności, niż bieg do przodu. Na dodatek, jeżeli jedno z pary tych gagatków zostanie zabite, nieodwołalnie kończysz grę. Trzeba więc na nich uważać, jak na małe dzieci. Kierujemy naszymi muszkieterami, wydając im proste komendy, podobnie nieco jak w Shadow Company czy Spec Ops. Kłopot z nimi jest jeszcze taki, że niezależnie od swojej kondycji stają na szeroko rozstawionych nogach i prują do przeciwników. Pasek życia ledwo się tli i właściwie nasz pomocnik jest już żywym trupem, ale i tak się nie wycofa po apteczkę, która akurat leży mu koło nogi. Oczywiście za chwilę będzie definitywnie martwy, ale to już nie jego problem, tylko nasz, bo w tym momencie gierka się kończy. Też mi pomoc...

Warto również zwrócić uwagę na inny element, rodem z RPG. Nasz Hiro nie tylko przemierza nowe szlaki i wysyła do Bozi pęczki złych panów. Klient nabiera jednocześnie doświadczenia i wiedzy, przekładającej się na jeden z pięciu parametrów, który może wzrosnąć. Bohatera charakteryzuje pięć cech: Power, Health, Speed, Attack Speed, Jumping Ability. Stopień doświadczenia jest wprost proporcjonalny do ilości i klasy pokonanych przeciwników. Szczególnie jest to odczuwalne w trybie multiplayer. Jeżeli pokonany przeciwnik miał o wiele większy bagaż doświadczeń od Ciebie, zyskujemy znacznie więcej, niż gdyby był to żółtodziób i gołowąs. Inna sprawa, że w trybie single zmiana poziomu doświadczenia jest nieco za mało odczuwalna. Na pięciostopniowej skali dopiero zmiana o dwa punkty pozwala poczuć pewną różnicę w zachowaniu i możliwościach bohatera.

Jedną z najważniejszych i najistotniejszych kwestii pozostawiłem sobie przekornie na koniec. Uzbrojenie, z którym spotkamy się w Daikatanie składa się z niemal 30 pukawek. Na jeden świat przypada 7 rodzajów broni i tyle też można ich dźwigać na plecach. Ponieważ poszczególne krainy dzieli też przedział czasowy, pukawki dopasowano do epoki historycznej, w której przebywamy. Oznacza to, że w Japonii przyszłości będziemy szaleć z uzbrojeniem, którego nie powstydziłby się Han Solo, natomiast w starożytnej Grecji będziemy posługiwać się zabytkami, które wygrzebano z mitologii, na przykład Poseidon's Trident (Trójząb Posejdona), czy magicznym Okiem Zeusa (Eye of Zeus). Magia będzie nam towarzyszyć także w Norwegii, gdzie jedną z najpotężniejszych broni jest Nhar-re's Nightmare. Broń ta wzbudzi upiora, który zadaje potworne rany każdemu nieszczęśnikowi znajdującemu się w jego zasięgu. W starożytności i średniowieczu używamy również klasycznej broni. W Norwegii dostępne są np. aż 3 rodzaje kuszy, natomiast w Grecji sporo emocji dostarcza dysk z brązu o ząbkowanej krawędzi. Przyszłość należy oczywiście do broni laserowej, granatników, rakietnic i innego żelastwa, którym na co dzień posługujemy się w Unrealu. Oczywiście są to odmienne konstrukcje i wyglądają zupełnie inaczej, jednak jeśli chodzi o sposób i efekt działania, to na pewno poczujecie się jak w domu.

Podstawową bronią Hiro jest jego umięśnione ramię i zaopatrzona w jakiś gadget dłoń. W Kioto będzie to po prostu pancerz i stalowa rękawica, którą można wzbogacić w poręczną piłę tarczową (miły drobiazg walający się po ulicach, dość szybko się zużywa). Gdy cofniemy się w czasie, Hiro założy rękawicę zaopatrzoną w wielkie, stalowe ostrza, co widzieliśmy już u niejakiego Freddy'ego Krugera z Koszmaru z Ulicy Wiązów. Hiro posługuje się tą zabawką równie sprawnie, a ponieważ jest cicha i się nie zużywa, okazuje się bardzo przydatna.

Romero zadbał i nie zapomniał o tym, aby broń o większej sile rażenia, miała dłuższy czas przeładowania i reakcji. Niezależnie od rodzaju, bronie są świetnie zaprojektowane pod względem graficznym i bez przesady udziwnione. Zarazem fantazja twórców może zaprzeć dech w płucach, szczególnie jeżeli wpadną Wam w łapki cudeńka ze średniowiecza. To że pukawek jest tak dużo i są tak odmienne nie przesądziło o ich klasie, o czym też nie można zapominać. Pojawiają się jedynie drobne wątpliwości, co do niektórych rodzajów broni. C4 Vizatergo, którym posługujemy się w Japonii ma nieco za mały zasięg. Nawet jeżeli podniesiemy lufę, ładunek plastiku C4 spada zdecydowanie za blisko. Z kolei Minigun, którym na pewno poszalejecie w multiplayerze jest odrobinę za mocną giwerą. Jego szybkostrzelność i siła sprawiają, że staje się groźniejszy, niż teoretycznie mocniejsze i trudniej dostępne rodzaje pukawek. To są jednak niewielkie potknięcia, które w żadnym wypadku nie zachwieją bilansu giery.

Miły ogienek z lufy, fajne obrazki, szybka i wartka akcja wymaga odpowiedniego nastroju, który jak wiemy można wytworzyć świecami i muzyką. O to pierwsze w grze byłoby ciężko, natomiast muzyka i dźwięki brzmią całkiem dobrze, chociaż może nie rewelacyjnie. Kawałki zostały zapisane w formacie mp3, więc można sobie ich słuchać do woli - najlepiej we dwójkę, ewentualnie w szerszym gronie. Aby cieszyć się Daikataną w większej grupie, wystarczy uruchomić multiplayer. 16 przyjaciół będzie mogło mordować się na wielu planszach, które zwiedzili już w trybie single. Jak na razie, nie ma aren dedykowanych specjalnie pod multi. Warunki zabawy podobne, jak w Quake 2. Możemy wybrać jednego z trzech bohaterów gry i ubrać ich w kolorowe ubranka. Tak samo jest, jeśli chodzi o tryby gry. Mamy wszystkie rodzaje z deatchmatch i capture the flag na czele.

Daikatana nie jest odgrzewanym na starym tłuszczu (Q2) plackiem, lecz ciekawą i interesującą giera, która jednocześnie nie smakuje tak, jak sobie wyobrażałem. Zamiast przełomu, superhipergry dostaliśmy 'jedynie' rzetelny, dobry i grywalny kawałek w konwencji FPP. Ponieważ wszyscy liczyliśmy na królewską ucztę, nie da się zmazać wrażenia pewnego niedosytu i być może to jest jedyna naprawdę poważna wada gry. □

[Od redakcji: alternatywna recenzja tej gry znajduje się w FPP-Zone w tymże numerze CD].

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Ion Storm

Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6429553

Internet: http://www.ionstorm.com/

Wymagania: Win 95, 98, & NT, P 233, 32MB RAM, CD 4x

Akcelerator: konieczny

Plusy:
- 4 niezależne, całkowicie odmienne światy
- dużo dobrych broni
- max przeciwników
- elementy RPG
- fajnie się gra

Minusy:
- czekaliśmy zbyt długo
- brak dedykowanych plansz w multiplayerze
- nie za dobry tryb kooperacji
- AI Mikkio i Johnson zawodzi
- trochę innych drobnych bugów

Demo na CD 7/00

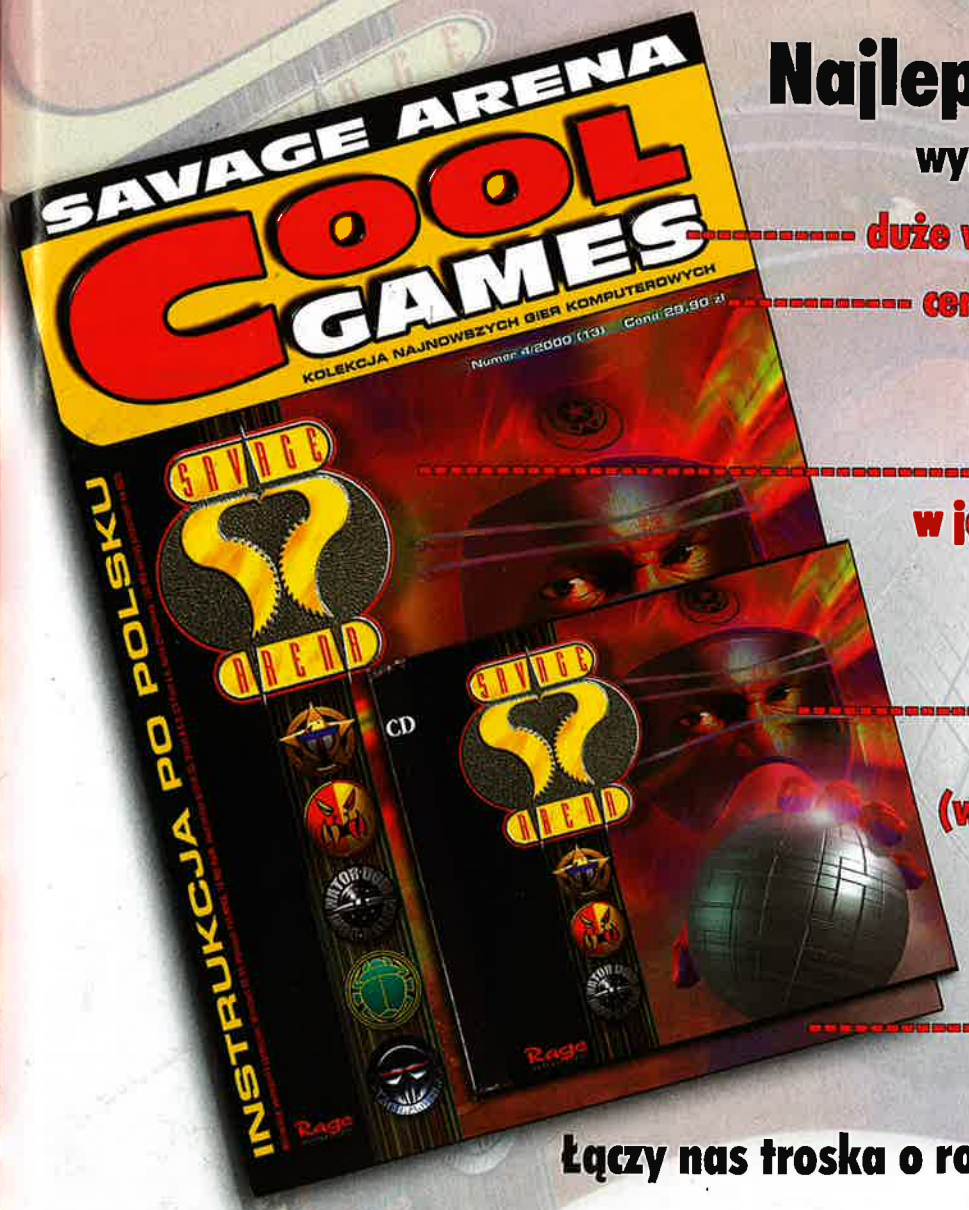
Urząd Ochrony Satysfakcji Gracza informuje:

W związku ze zdarzającymi się próbami nieudolnego podrabiania idei Cool Games ostrzegamy fanów: miejcie oczy szeroko otwarte.

Nie dajcie się nabrać!

Najlepsze gry na rynku

wyróżniają się kilkoma cechami:



- duże wyraźne logo Cool Games
- cena 29 zł 90 gr.
- instrukcja w języku polskim
- plastikowe pudełko z extra grą w środku (w tym wypadku Savage Arena)
- opisy gry (w tym tipsy)

Łączy nas troska o rozwój legalnego rynku gier.
Precz z fałszerzami!

☐ Nr 5/99 15 zł

☐ Nr 7/99 29 zł

☐ Nr 8/99 29 zł

☐ Nr 9/99 29 zł

☐ Nr 1/00 29 zł

☐ Nr 2/00 29 zł

☐ Nr 3/00 29 zł

☐ Nr 4/00 29 zł

Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis.....

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

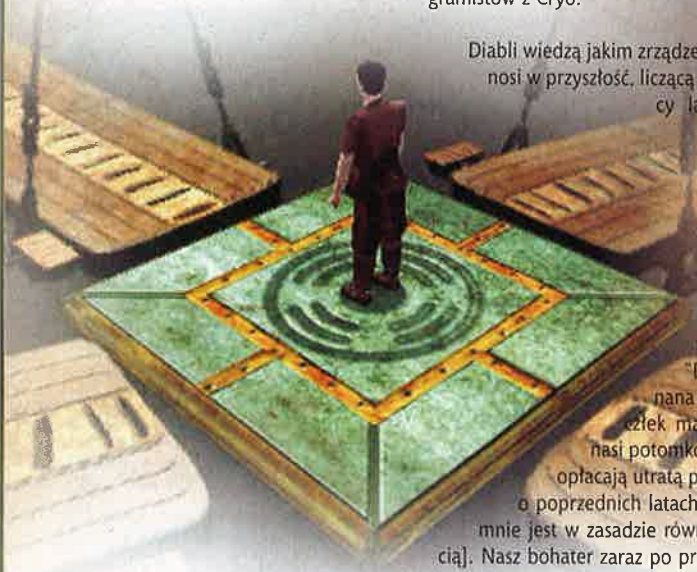
Wehikuł Czasu

Wyobraźcie sobie następującą sytuację. Zjedliście właśnie coś absolutnie rewelacyjnego, niezrównanego w smaku i zapachu, kruchego, doskonałego w kolorze i kształcie, słowem coś "ekstra prima ultramaryna". Siedzicie sobie z błogim uśmiechem, jesteście przychylni całemu światu. I nawet temu skur... dalej lepiej nic nie mówić, który niedawno Wam odbił dziewczynę, dalibyście w mordę tylko raz, a i to niezbyt mocno, rezygnując z prób wykopania mu uśmiechu spomiędzy uszu, co zrobilibyście niechybnie jeszcze godzinę temu. I oto przyjaciel - oby skapiał! - stawia przed wami kolejne pyszne danie. Zjedz stary, i powiedz mi, co o tym sądzisz? A wam sytość i błogość uszami się wylewa, i choćbyście pękli, nie wsuniecie pomiędzy zęby ani kęsa! Jeśli potraficie sobie to wyobrazić, to zrozumiecie, jak się poczułem, kiedy dostałem dwa kompakty z grą Wehikuł Czasu.

El General Magnifico

Wytłumaczeniem mojego błogostanu jest fakt, że od kilku dni gram sobie zajadle w The Longest Journey. I poważnie się boję, że - poprzez nieuniknioną konfrontację z tą GENIALNĄ grą - moja ocena ostatniego, doskonałego produktu Cryo niestety, nie będzie w pełni obiektywna. Ale postaram się rozprawić z tym niełatwym zadaniem. Wehikuł Czasu to gra dość luźno skojarzona ze słynną Time Machine H.G. Wellsa. Powiadam, że dość luźno, bo co prawda bohaterem jest sam Wells, który we wprowadzeniu do gry wspomina, jak to wyruszył w swoją podróż, ale w zasadzie na tym wszelkie podobieństwa i koligacje się kończą. Co oczywiście o niczym nie świadczy... a raczej świadczy doskonale o wyobraźni programistów z Cryo.

Doskonała przygodówka w 3D - oparta - luźno - na klasyce s.f., zawodowo przetłumaczona na język polski.



Diabli wiedzą jakim zrządzeniem losu Wellsa zanosi w przyszłość, liczącą sobie osiemset tysięcy lat. Okazuje się, że ludzkość przetrwała... a jej przedstawiciele osiągnęli nawet nieśmiertelność, tyle że... No właśnie. Żyć można wiecznie - choć kto by tego chciał? [cytat z "Dzieł zebranych Conana z Cimmerii"]. Pamięć człek ma ograniczoną, więc nasi potomkowie nieśmiertelność opłacają utratą pamięci - wspomnień o poprzednich latach żywota - [co wedle mnie jest w zasadzie równoznaczne ze śmiercią]. Nasz bohater zaraz po przybyciu do nowego, choć niezbyt wspaniałego świata, poddany działaniu burzy czasowej, odmładza się - ale pamięci nie traci, co automatycznie stawia go w dość uprzywilejowanej [i nielicznej] grupie kapłanów, którzy strzegą tajemnic Czasu. Kierowany przemożnym pragnieniem powrotu do swoich czasów [tzn. Anglii epoki późnowiktoriańskiej], Wells podejmuje walkę z półbogiem Kronosem, który jest władcą czasu - wszystko bowiem wskazuje na to, że półbogowi lekko odbiło. Osobiście nie jestem pewien, czy na miejscu Wellsa chciałbym wracać do jego czasów, w których Sherlock Holmes toczył bój z profesorem Moriartym, a z boku przyglądał się temu Kuba Rozpruwacz, ale w końcu są rozmaite gusta. Taka jest osnowa gry, która w zasadzie powinna była mnie powalić na wznak. Ale to niemożliwe - od kilku dni i tak leżę i kwilę z zachwytu nad inną grą.

Grafikę "Wehikuł Czasu" ma przedniej miary. Miasto, w którym ląduje bohater, świątynie, zaułki, place - wszystko jest bardzo urokliwe i zrobione ze smakiem. Choć godzi się powiedzieć, że w niektórych miejscach ekran się osobliwie chwieje, ale może to tyko efekt niedoskonałości mojego sprzętu? Co prawda, irytuje nieco sposób sterowania ruchami postaci - odbywa się bowiem niemal wyłącznie z klawiatury. A nieustanne niemal zmiany ustawienia kamery powodują, że gracz może mieć początkowe trudności z opanowaniem prowadzenia bohatera. Ale do wszystkiego można się przyzwyczaić, jak powiedziała żabka, klepiąc czule swego jeża po pyszczku. Po godzinie grania, sterowanie postacią nie sprawi wam już trudności.

Gra - co zauważam z przyjemnością - została doskonale spolszczona. Terminologia jest poprawna - choć można by się spierać, czy nie lepiej byłoby zastosować np. termin "zakończ grę" zamiast "zatrzymaj grę", ale to w końcu niezbyt istotny drobiazg. Teksty są przełożone poprawnie - czego nie zawsze można oczekiwać od polskich tłumaczy gier [kiedy w pewnej grze - nie powiem jakiej - bohater (niewspółczesny człek przecież!) postanawia "zrobic dywersję", to nóż mi się w kieszeni sam otwiera]. Grając w Wehikuł Czasu, nie zauważyłem takich buraków - tekst jest podawany prawidłowo, dobrze ustawionymi głosami, a pełni radości dopełnia opcja wyświetlania dialogów - której brak dla osób o słuchu mniej doskonałym, niż inne zmysły, bywa niekiedy prawdziwym utrapieniem. Chłopakom od lokalizacji należą się duże brawa.

Jedynym drobiazgiem, którego można by się czepić, jest użycie zbyt dużych liter w menu, przez co niektóre napisy zachodzą na siebie - ale nie jest to wada, z powodu której darłbym szaty.

Sama gra, jako się rzekło, jest pomyślana znakomicie i bardzo logicznie. Mnie samego urzekła dwutorowość rozwiązania. Po dowiedzeniu się o swojej wyjątkowości, bohater trafia do Świątyni Czasu, a w niej odszukuje sanktuarium niejakiego Lemura [dość osobliwie wyglądająca istota], który wyjaśnia mu, że wszelkie aspekty tego, co pospolitacy zwą czarami, wiążą się z manipulacją strumieniem czasu. Stąd zaklęcie niewidzialności, na przykład, to tylko przeniesienie siebie w strumień czasu, przesunięty nie-

Pieczara? Ta sfera jest zbyt mała, aby mogła zawierać... Jakie to dziwne...

co względem tego, w którym żyje reszta ludzi, a zaklęcie zabijające przeciwnika, to oddzielenie go bez reszty od tegoż głównego nurtu czasu. Młody nasz bohater może postudiować sztukę rzucania czarów [co jest zajęciem mocno żmudnym, bo nauczyciel jest bardzo wymagający i nieustannie mu przypomina o braku koncentracji].

Jeśli cię to znuży, to możesz zrezygnować i spróbować ruszyć grę dalej sposobem. W pierwszym etapie twoim celem jest zdobycie Chronokompasu [cokolwiek by to znaczyło] i wejście w posiadanie osobliwego, trójnożnego rumaka, którym możesz przebyć pustynię, by dostać się do klasztoru, gdzie dowiesz się czegoś więcej. W zdobyciu potrzebnych rzeczy pomogą ci czary, ale jeśli nie chcesz z nich korzystać [czytaj: nie masz cierpliwości na żmudne powtórki], potrzebne przedmioty możesz zdobyć drogą wymiany, zaczynając od kradzieży - [co tu dużo gadać, inaczej tego nazwać się nie da] - misternej czary z ołtarza przy świątyni czasu. I tu mam pierwsze zastrzeżenie. Gra niczym nie sygnalizuje nam tej możliwości [co jest trochę nieuczciwe]. W dawnych przygodówkach, bohater wchodził na przykład na polanę, a na ekranie pojawiał się komunikat ogromnie ułatwiający życie: "Pośrodku polany rośnie krzak pokryty czerwonymi jagodami". Od razu wiedziałeś, że coś z tymi jagodami trzeba zrobić :). W "Wehikule Czasu" nie dość, iż rzeczona czara wygląda jak plamka, ale bohater ją bierze dopiero po ustawieniu go w odpowiednim miejscu. Innymi słowy, sporo wody upłynie w Odrze, zanim wpadniesz na to, co trzeba zrobić. I to jest poważna wada gry - choć z drugiej strony, gdyby nie to, wszystko byłoby za proste. Dla porządku godzi się powiedzieć, że strażnika przy zagrodzie z trójnogimi biegusami pustyni można załatwić czarem, albo po prostu rozwalić go z osobliwego blastera - co zresztą na jedno wychodzi. Czar Rozpraszania to eufemizm, użyty przez twórców gry: rozpraszasz strukturę czasoprzestrzenną celu - czego ten nie przeżywa. W grze bardzo udatnie połączono więc wątki magiczne z technologią, co jest zgodne z twierdzeniem Isaaca Asimova, który kiedyś powiedział, że efektów działania odpowiednio zaawansowanej technologii nie sposób odróżnić od czarów. I świetnie, tak trzymać!

Interfejs też nie jest tak oczywisty, jak mogliby sobie tego życzyć gracze - domyślenie się, jak wymienić przedmiot z kramarzem na inny zabrało mi sporo czasu - choć to akurat kładę na karb tego, że chłopaki z CD PROJEKTU przysłali nam tylko dwie, ciepłe jeszcze płyty bez instrukcji obsługi [w lengłydżu zwanego manualem], w którym pewnie wszystko to, co bohater może zrobić z przedmiotami - i sobą! - będzie pięknie wyjaśnione. Jakoś się domyśliłem - mam w końcu wprawę i bez zbytniej chełpliwości rzec mogę, że niewielu jest w Polsce ludzi, którzy pożarli tyle przygodówek, co ja. Ale sęk w tym, że niekiedy traci się sporo czasu na wybranie właściwej opcji.

Podoba mi się za to muzyka towarzysząca grze. Nie jestem znawcą, i nie będę pisał o dysharmonii alikwotów z pepsikolami, ani interwałach czasowo rozbieżnych, których dysfunkcje modalne transmogryfikują się harmonijnie z kadencjami kantylen i chorałów. Wiecie o czym piszę? Ja nie mam pojęcia, ale taki jest styl niektórych krytyków muzycznych. Ja powiem tylko, że ilustracja muzyczna jest dobrana bardzo dobrze, podkreślając nastrój niepewności i zagubienia naszego bohatera. Starannie też dobrano oprawę dźwiękową. Kroki, echa, świst wiatru... no, palce lizać i wołać o jeszcze.

Na domiar przyjemności trzeba powiedzieć, że gra nie ma dzikich wymagań sprzętowych. Bez żadnych obsuw grałem na moim kompie, któremu - rzec trzeba - do doskonałości daleko. I grało mi się bardzo przyjemnie.

Wracając do meritum - otrzymujemy oto grę przygodową, o ciekawej fabule, bardzo dobrze zrobionej grafice i świetnej oprawie muzycznej, spolszczonej w zawodowy sposób. Co ważne - a ostatnio wcale nie takie oczywiste - gracz może w każdej chwili zapisać grę i ją przerwać, wracając do zwykłego świata. Dla porządku należy też dodać, że dystrybutor obiecuje w zestawie książkę "Wehikuł Czasu" H.G.Wellsa, która powinna się znaleźć w zestawie lektur każdego miłośnika fantastyki, jako że autor w kanonie ma pozycję Ojca Założyciela. □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cryo interactive
Dystrybutor: CD PROJEKT
Tel. (022) 519 69 00
Internet: http://www.cryo-interactive.com
Wymagania: Win 95/98, P233, 64 MB RAM
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- ciekawa fabula
- bardzo ładna grafika i muzyka
- dobrze zrobiona lokalizacja

Minusy:
- niezbyt oczywisty sposób rozwoju akcji
- kłopoty z prowadzeniem postaci bohatera

Demo na CD 6/00

FREESPACE 2 PL

O Freespace 2, niedoścignym pod wieloma względami space-simie z Volition, słyszał już zapewne każdy gracz noszący na piersi wirtualne skrzydełka pilota gwiezdnego myśliwca. Nie ma się jednak czemu dziwić - Freespace 2 to dzieło wybitne, o którym powiedziano już wszystko i w większości przypadków w superlatywach (zainteresowanych naszą opinią odsyłam do recenzji - CDA Styczeń 2000). Sądzę jednak, że nawet jeśli połączyć te wszystkie pozytywne, kojarzące się z nim emocje, nie mogłyby wytrzymać one konkurencji tworzonej przez dźwięczne zgrzytania zębami polskich fanów space-simów, którzy przez 4 miesiące zmuszeni byli znosić usprawiedliwienia opóźnień serwowane im przez CD Projekt, a następnie zaprezentowano im coś, co dla wielu konkuruje już może w kategorii "zawód roku".

Gem.ini

Zanim jednak wyjaśnię, dlaczego tak myślę - parę faktów na temat lokalizacji. Freespace 2 PL rodziło się w bólach przez kilka miesięcy. Skromny zespół fachowców spod egidy CD Projekt: dwóch tłumaczy przygotowało tekst dla aktorów warszawskich teatrów Lalka i Guliwer, którzy użyczyli bohaterom głosów, spec od masteringu dźwięku i nad całym tym procesem trzymający pieczę kierownik projektu Marcin Iwiński - dbali, by wszystko było jak najlepiej. Nie mogę powiedzieć, że trud ten poszedł całkowicie na marne. Problem jednak w tym, że efekt jest bardzo odległy od tego, którego spodziewali się gracze. Fakt, gra jest teraz zrozumiała w 98 procentach (o tym za moment): odprawy i opisy statków, broni, tło, historia - to wszystko zostało skrupulatnie przetłumaczone, w czasie misji piloci mówią w języku nam najbliższym, jednak... Ano właśnie - gdzieś zagubił się klimat tej genialnej opowieści. Gdzie? Podejrzewam, że gdzieś pomiędzy biurkami tłumaczy, a mikrofonem studia nagraniowego, gdzie wspomniani anonimowi w instrukcji aktorzy odczytywali role Ziemian i Vasudan...

Ano właśnie: odczytywali - o odgrywaniu ról bowiem paru z lektorów w ogóle nie słyszało. O ich sztuce aktorskiej najlepiej zapewne świadczyć będzie przykład: zmęczony bezbarwny głos, najprawdopodobniej odczytujący 500-ty wiersz zwartego maszynopisu, ogłaszający światu "Mayday, mayday, spadam" (Alfa 2) - nie świadczy o najlepiej o dbałości o rzetelność projektu. Podobnie nie jest najlepiej z doborem głosów - monologi zdradzieckiego admirała Boscha, tak pięknie brzmiące w angielskiej wersji Freespace 2, w polskiej zmieniły w mamrotanie zmęczonego odczytywaniem obojętnych mu dialogów lektora.

Zastrzeżeń nie mam natomiast do głosu "dowodzenia" oraz generalnie uroczych altów pilotów płci odmiennej - te brzmią jak najbardziej poprawnie. Na nieszczęście dla nich jednak klimat burzy się łatwiej niż go buduje i wystarczy zaledwie jeden zgrzyt, by ta misterna instalacja legła w gruzach.

Dalej... Poprawnie, tym razem jednak w sensie "zaledwie poprawnie" zredagowane zostały teksty odpraw, linie dialogowe i ogólnie wszystkie te elementy, które nie mogły obejść się bez pomocy alfabetu. Tłumaczenie - najprościej mówiąc - jest wierne (a może być, jak wszyscy wiedzą - albo wierne, albo piękne...). Pomijając jego delikatną sztuczność wynikającą z braku istnienia naturalnych polskich odpowiedników "kosmicznej" jakby nie było terminologii i niewielkie

"rozminięcia się" tłumaczy (np. raz napęd nadprzestrzenny, raz podprzestrzenny) - trzeba przyznać, że jest raczej lepiej niż gorzej. Co nie oznacza wcale, że nie ma w nim znaczących braków. Jednym z tych zapamiętanych był komunikat w misji 5-tej - "Rozkaż Epsilonowi, by zniszczył" - kropka. W innym miejscu, o ile mnie pamięć nie myli, to było przy okazji NTF Trinity, w oko rzuciła mi się swojsko brzmiąca nazwa podsystemu "radar dish".

Ostatnią różnicą pomiędzy wersją angielską a polską, tym razem nawet już nie jakościową, lecz zasadniczą, jest brak mówionych odpraw. Strata ta nie jest zapewne bolesna, dla tych, którzy nie mieli okazji słuchać wcześniej głosu Admirała Petrarchy czy kolejnych dowódców eskadr, lecz... cóż, brakowało mi czegoś. I w tym momencie uzasadnione byłoby postawienie pytania: po co w ogóle wzięto się za lokalizację, jeśli wiadome było, że nie zdołają zrobić jej tak, by Amerykanie poczuli się zobligowani do ponownego nagrania swych własnych głosów - tak by dorównać nimi do polskich... Pewnie jest to teoretycznie możliwe - ale chyba tylko wtedy, gdyby spolszczona wersja kosztowała tyle samo co na Zachodzie - i rozeszła się w podobnym nakładzie?

Z innej beczki: mimo wszelkich braków i widocznego nieprzywiązywania do projektu należnej mu uwagi - jest on łatwo zrozumiały. A to, jakby nie spojrzeć jest głównym celem wszystkich tłumaczeń.

Słowem: cel główny: umożliwienie zrozumienia fabuły gry osobom nie znającym angielskiego - zaliczony. Cele drugorzędne i dodatkowe jednak: klimat gry, dbałość o efekt i detale + brak zgrzytów zębów u graczy - nietknięte. Wynik punktowy w tej misji więc: 6/10, przy czym ocena tyczy się naturalnie wyłącznie (podkreślam: *wyłącznie*) lokalizacji. Sama gra (szczególnie w wersji oryginalnej) nadal w moim przekonaniu zasługuje na co najmniej 9... □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Volition

Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 9257151

Internet: http://www.freespace2.com

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/NT

Akcelerator: Wymagany

Plusy:
- podłożenie (niektórych) głosów
- wyraźnie niski budżet lokalizacji
- ostała się połowa klimatu oryginału... :(

Minusy:
- dokładne, wierne tłumaczenie
- podłożenie (niektórych) głosów

Star Trek Armada

Czas gwiezdny 533550.0

Wojna o Dominion zakończyła się. W galaktyce zapanował pokój. Na planetach Federacji wszystko powoli wraca do normy. Dowodzony przez Jean Luc Picarda USS Enterprise podąża do systemu Quadrant. Na zamieszkałej przez Klingonów planecie Qo'nos rozrasta się populacja autochtonów. Nowa mianowany kanclerz Martok blisko współpracuje z ambasadorem Federacji Worfem, aby Imperium Klingonów powróciło do dawnej świetności. W senacie Romulan trwają nadal przeróżne spiski. Admirał Sela rozpoczyna tajne negocjacje z niemniej tajemniczymi sojusznikami przeciwko Klingonom. A tymczasem w galaktyce pojawia się ktoś jeszcze. Siła, która niszczy wszystko, co napotka na swej drodze. Borg powrócił...

Eld (np: MayheM "Grand Declaration Of War")

Space: The Cluter Frontier...
Sala odpraw na pokładzie USS Enterprise.
Stenogram #4-234-AC44

Jean Luc Picard: Witam wszystkich na zebraniu kadry oficerskiej USS Enterprise. Zebraliśmy się tu dzisiaj na prośbę Sztabu Floty Federacji. Dowództwo chce, abyśmy wypowiedzieli się na temat Star Trek Armada. Gra ta ma służyć w Akademii Floty kadetom do nauki taktyki. Dlatego też poproszono nas o wyrażenie nasze opinii na ten temat. Proszę Panów i Panie o zabieranie po kolei głosu.

William Riker: Ustalmy na początek kilka faktów. Star Trek Armada jest pierwszą grą strategiczną czasu rzeczywistego rozgrywaną w świecie Star Trek: The Next Generation. Jest to niejako odpowiedź naszego dowództwa na projekt "znajomych" z sąsiedniej galaktyki, czyli Star Wars Force Commander. O ile jednak Force Commander to taki Star Warsowy Myth, a z taką opinią ostatnio się spotkałem, popijając drinka w kantynie, to Star Trek Armada czerpie wzory z klasyki, czyli Warcrafta. W grze biorą udział cztery nacje: Federacja, Romulanie, Klingoni oraz Borg. Każdą z nich możesz poprowadzić do zwycięstwa w kampanii, która składa się z ponad dwudziestu misji. Jednak programiści trochę namieszali i utrudnili graczom życie. Aby zagrać np. Romulanami najpierw należy uporać się z kampanią po stronie Federacji. Ot, takie maleńkie utrudnienie. AI komputera stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Misje są ułożone bardzo rozsądnie, w wyniku czego stopień trudności rośnie proporcjonalnie do nabywanych umiejętności taktycznych. Z początku wydawało mi się, że niezbyt rozsądnym posunięciem było nie umieszczenie w Star Trek Armada jakiegoś tutoriala, lecz od razu rzucenie kadetów na głębokie wody kampanii. Jednakże im więcej czasu spędzałem przy monitorze, tym bardziej rozumiałem ideę programistów Activision. Stopniowy wzrost trudności podczas kampanii oraz szczegółowa instrukcja, dołączona do gry, znakomicie zastępuje tutoriale. Nie mam również żadnych zastrzeżeń, jeśli chodzi o taktykę przeciwnika. Walczy bardzo rozważnie. Stara się zawsze atakować przeważającymi siłami, umiejętnie korzysta z zalet własnych jednostek i słabości naszych. Potrafi rozsądnie przygotować własne bazy oraz kopalnie do obrony, a jednocześnie nie zaniedbuje prac nad próbami zaatakowania naszych pozycji.

Worf: Zgadzam się z Rikerem. Dość wysokie AI komputera sprawia, że czasu spędzonego przy Star Trek Armada nie uznaje się za stracony. Nie da się jednak ukryć, iż jest to standartowy RTS. Mimo to wciąga, można rzec, że jest po prostu mocno grywalny. Główny nacisk położono na działania militarne. W bitwach toczonych

gdzieś w systemach gwiezdnych bierze udział trzydzieści typów jednostek. Każda z ras ma swoje własne unikalne technologie bojowe, dzięki którym, a raczej ich umiejętnemu używaniu może sobie zapewnić sukces i panowanie nad galaktyką. W naszej flocie rolę wiodącą spełniają jednostki klasy Nebula. Są one uzbrojone w cztery potężne bronie: Shield Disruptor wyłącza osłony na wrogich statkach, Gemini Effect na krótką chwilę dubluje własną jednostkę, Point Defense Phaser niszczy wrogie pociski, zanim osiągną one cel, a Federation Repair Team jest to, jak sama nazwa wskazuje, zespół naprawczy zajmujący się naprawą uszkodzonych jednostek. Niestety, nasi przeciwnicy są także znakomicie uzbrojeni. Solidnie prezentują się klingońskie statki klasy Fek'lhr. Uzbrojone one są w fazery, ale główną ich zaletą są bronie znane tylko ich rasie. Duże zniszczenia pośród wrogich statków sieją torpedy zwane Ion Storm. Równie skuteczną bronią jest niszczący silniki Repulsion Field. Kolejną mocno ofensywną bronią moich pobratymców jest Energy Dissipater, który to "wysysa" podczas bitwy energię z jednostek przeciwnika, dzięki czemu stają się one łatwym łupem dla artylerii Klingonów. Zupełnie inaczej działa Death Chant. Efekt ten ma wiele wspólnego z tradycjami Klingonów. Wpływa on bezpośrednio na morale walczących załóg. Ogień jednostek klingońskich staje się celniejszy i bardziej efektywny, a wojownicy walczą z zadziwiającą zaciekłością. Z kolei największą zaletą floty Romulan jest maskowanie. Każda jednostka potrafi niepostrzeżenie pojawić się w najmniej spodziewanym miejscu, nie wykryta przez systemy ostrzegawcze. Dopiero późniejsze wersje tych systemów wykrywają romulańskie statki.

[tu mała przerwa, w czasie której Worf pokrzepia się niezidentyfikowanym napojem, wydającym intensywną woń amoniaku i siarkowodoru]

Worf [lekko zachrypniętym głosem]: Ze strony Romulan należy się obawiać najbardziej jednostek klasy Warbird oraz Shadow. Warbird mają na swych pokładach bardzo niebezpieczny Shield Inversion Beam, za pomocą którego odbierają oni przeciwnikom energię z osłon i przekazują je na własne osłony. Z pozbawionym osłon statkiem radzą sobie bez problemu. Jeszcze groźniejsze są Shadow. Przede wszystkim dysponują efektem Holo - Emitter. Po jego zastosowaniu wrogie jednostki zaczynają wzajemnie się ostrzeliwać, biorąc własne statki za swoje. Bardziej defensywną bronią jest Energy Shield Converter, który przenosi dodatkową energię na osłony sojuszniczych jednostek. Wszystkie rasy boją się jednakże najgroźniejszego z przeciwników, Borga. O ich sile decyduje głównie asymilacja. Do asymilacji Borg potrzebuje co prawda aż dwóch jednostek, a mianowicie Cube oraz Assimilator, ale skuteczność asymilacji jest zatrważająca. Statek, na którego pokład dostaną się "trutnie", zostaje w błyskawicznym tempie opanowany, a załoga zlikwidowana. Co gorsza, zaatakowane jednostki lub stacje, czy nawet kopalnie mogą zostać ponownie użyte przez Borga! Poza asymilacją główny ciężar walki spoczywa na jednostkach klasy Cube oraz Diamond. Cube są potężnie uzbrojone w broń ofensywną, a w dodatku podczas walki mogą zastosować Holding Beam, czyli promień unieruchamiający obcy statek. Na pokład takiej unieruchomionej ofiary jest wysyłany oddział, który ją opanowuje. Jednostki klasy Diamond stanowią ostatni krzyk mody we flocie Borga. Uzbrojone są one między innymi w Computer Override, który pozwala na chwilowe przejęcie kontroli nad wrogim statkiem oraz Ultritium Burst za pomocą którego Diamond może razić kilku rywali jednocześnie.

Jak zatem widać, każda flota jest wyśmienicie przygotowana do walki i szansę na zwycięstwo są mniej więcej równe. Wszystko zależy od odpowiedniej taktyki, ale to już chyba działka Deanna'y.

Deanna Troi: Podobnie jak w innych grach RTS, również i w Star Trek Armada ważną rolę odgrywa gromadzenie bogactw naturalnych. Do budowy jednostek oraz stacji kosmicznych potrzebny jest surowiec o nazwie dilithium. Zastępuje on obecną w innych riltajmach kasę. Dlatego też jest on tak bardzo ważny. Bez niego nie można zaistnieć. Drugim ważnym czynnikiem jest personel, a szczególnie oficerowie potrzebni do dowodzenia jednostkami. I to praktycznie wszystko. Nie musimy wydobywać jak w innych grach tysięcy minerałów, tylko możemy skoncentrować na dilithium oraz szkoleniu kadr. z jednej strony to dobrze, ale z drugiej fanatyczni stratedzy mogą czuć się troszkę rozczarowani. Nie trzeba też budować, tak jak w innych RTS-ach, tysięcy jednostek. W walkach bierze przeważnie udział od pięciu do dziesięciu jednostek. Rzadziej bitwy rozgrywają się pomiędzy 20-30 statkami. To akurat na pewno wychodzi Star Trek Armada na zdrowie. Nad mniejszą ilością jednostek jest łatwiej zapanować, przez co gra się przyjemniej. Doświadczenie załogi cały czas rośnie wraz z ilością starć, w jakich brali udział. Załoga, która brała już udział w kilku potyczkach, walczy zdecydowanie bardziej skutecznie. Misje, jakie trzeba wypełnić, przeważnie nie odbiegają od typowych dla tego gatunku.

Ot, polecenie w rodzaju "obronić stację", "wybudować port", "zniszczyć wszystkie wrogie jednostki" etc.

Geordi La Forge: Z tą ertesową schematycznością należy się zgodzić, ale skoro jesteśmy przy misjach, to trzeba wspomnieć, że na osłodę autorzy zafundowali nam znakomitej jakości cut-scenki pomiędzy nimi. W niczym one nie ustępują temu, co możemy oglądać na ekranach telewizorów. Wystarczy rozsiąść się wygodnie w fotelu i delektować się Star Trekiem. Tym bardziej, że głosów postaciom użyczyli aktorzy znani wszystkim z serialu. Chodzi mi przede wszystkim o Patricka Stewarta oraz Micheal Dorna, którzy na srebrnym ekranie wcielili się w Picarda oraz Worfa. Klasą samą dla siebie jest muzyka. Podniosła, filmowa muza znana doskonale wszystkim wielbicielom Star Treka. Jak dla mnie, jest ona lepsza od tej zaserwowanej graczom przez autorów Force Commander. Podobać się muszą także odgłosy bitew. W eterze krzyżują się głosy oficerów meldujących o sytuacji oraz efekty ognia artylerii. Na medal spisali się też graficy. Gra toczy się w gwiezdnym trójwymiarze, po którym latają śliczniutkie jednostki. Na szczególną uwagę zasługują animacje oraz wybuchy. Bardzo fajnie patrzy się na manewrujące statki, czy budowane przez obsługę techniczną stacje, porty i kopalnie. Cięższe i większe statki wykonują manewry z dostojnością, natomiast małe ze zwinnością. Od razu widać różnicę w wielkości. Wspaniale dopracowano sekwencje walk. W przestrzeni śmigają kolorowe pociski laserowe, jednostki efektownie dymią i zapalają się, a następnie zamieniają w kulę ognia. A wszystko to na tle wspaniale prezentującej się galaktyki. Trzeba obiektywnie przyznać, że graficy przyłożyli się do wyglądu teł. To nie tylko i wyłącznie czarna, mroczna przestrzeń upstrzona gwiazdami... Krótko mówiąc: graficy i dźwiękowcy stanęli na wysokości zadania i nie zawiedli fanów Star Trek.

William Riker: Chciałbym jeszcze wtrącić dwa słowa o trybie multiplayer. Daje on szansę gry przez Internet lub LAN ośmiu graczom. Zastosowanie kilku nowych rozwiązań pozwala na bardzo przyjemne zmagania. W każdej chwili można opuścić serwer lub dołączyć się do gry. W grze znajduje się około trzydziestu map sieciowych, a do tego dołączono jeszcze edytor.

Głos w intercomie: Uwaga w sektorze 8,79 - 9439 zauważono obce jednostki!

Jean Luc Picard: Panie Data proszę o krótkie podsumowanie Star Trek Armada oraz identyfikację nadlatujących obiektów.

Data: Pierwszy RTS umieszczony w świecie Star Trek: The Next Generation nie jest może wielkim, oryginalnym dziełem, ale jest bardzo solidną grą, której fan Star Trek nie może przepuścić. Podobnie, jak wszyscy wielbiciele tego typu gier. Brawa dla grafików oraz muzyków za kawał dobrej roboty i miejmy nadzieję, że ewentualny sequel będzie trochę bardziej nowatorski. Wszak wszystko, co nam oferuje Star Trek Armada, jest nam już znane z innych riltajmów. A w ogóle to lecą na nas źli ludzie.

Jean Luc Picard: Dziękuję za przybycie i proszę na stanowiska bojowe! *[ogólna panika + napisy końcowe]* □

Cztery rasy galaktyki

Zjednoczona Federacja Planet

Powstała w 2161 jako sojusz planet oraz kolonii. Statki floty zajmują się eksploracją złóż mineralnych, odkryciami, dyplomacją oraz ochroną planet Federacji. Flota wojenna Federacji nosi nazwę Starfleet. Jej głównym zadaniem jest zachowanie za wszelką cenę pokoju w galaktyce.

Klingoni

Pochodzą z planety Qo'nos. Są humanoidalnymi wojownikami, dla których najważniejsza jest duma, honor i tradycja. Rasa Klingonów posiada bardzo bogatą historię. Dawniej, za czasów Imperium Klingonów, byli władcami Galaktyki. Okres ten odznaczał się krwawymi i długimi konfliktami z Federacją oraz Romulanami, przerywanymi na krótko pokojem.

Romulanie

Wywodzą się od mieszkańców planety Vulcan, którzy opuścili swe rodzinne strony tysiące lat temu i utworzyli Gwiezdne Imperium Romulan. Jako powód tego exodusu podaje się filozofię Vulcan, która nie wszystkim pasowała. Zwłaszcza, jeśli chodzi o pokojowe nastawianie do rzeczywistości. Obecnie Romulanie zamieszkują planety Romulus i Remus. Są bardzo agresywną rasą.

Borg

Potężna, wywodząca się z form humanoidalnych, cywilizacja pochodząca z systemu Delta. Ich cywilizacja zdecydowanie przewyższa pozostałe rasy, a celem Borgów jest zniszczenie wszelkich form życia w galaktyce.

INFO · INFO · INFO · INFO

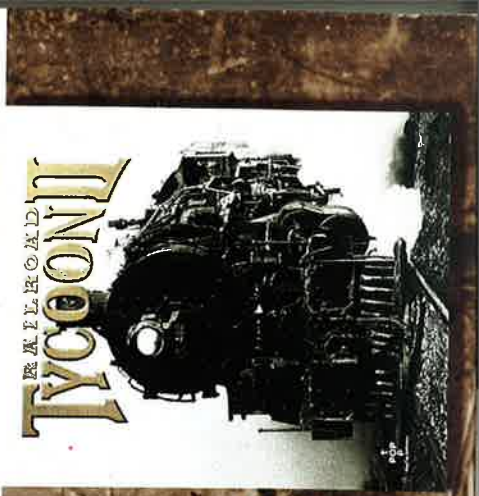
Producent:
Activision
Dystrybutor:
L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet:
http://www.st-armada.com
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta muzyczna
Akcelerator:
wskazany

Plusy:
- grafika
- muzyka i dźwięk
- bardzo ładne cut-scenki
- prosty, intuicyjny interfejs
- całkiem spora grywalność

Minusy:
- mimo wszystko dość standardowy RTS
- może zbyt mało "zamotany"?

Ocena: 8

Demo na CD 7/2000



"Ekstaza na torach" PC Gamer 7/98

...teraz po polsku i za 99 zł!

Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, PopTop Software and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc. Gathering of Developers and its logo are trademarks of Gathering of Developers. Inc. All other trademarks are properties of their respective owners. © 1998 Gathering of Developers. All rights reserved.

Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl

TAKE 2 PopTop Software

PLAY

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

MISSION PACK: URBAN OPERATIONS

Motto: Za wysokie progi na amatorów nogi...

Red Storm Entertainment zamierza, jak się zdaje, przyzwyczaić graczy do tzw. expansion setów postępujących w ślad za kolejnymi częściami gier ich sztandarowej serii - rodziny R6. Pojęcia expansion set używam tu nieprzypadkowo: dodatek bowiem jest mocno nieprecyzyjny i sugeruje coś w rodzaju mission packa. Tymczasem, jakkolwiek pierwszy z nich - Eagle Watch był zapowiadany jako właśnie mission pack, to przecież oprócz zestawu 5-ciu dodatkowych map (misji), rozbudowywał R6 o kilka nowych trybów gry multiplayer, dodawał nowych operatives i rodzaje broni... Podobnie ten nowy, ten podpięty pod doskonałe Rogue Spear, a opatrzony nazwą kodową: Urban Operations - on również z całą pewnością zasługuje na bardziej uważne spojrzenie i parę słów więcej niż wtedy, gdy mowa o wersjach niesamodzielnych, wymagających podstawki...

Gem.ini

Tytuł Rogue Spear: Urban Operations w sposób nie budzący wątpliwości uświadamia zainteresowanym, że tym razem naszym teamom przyjdzie zmierzyć się z problemem zorganizowanego terroryzmu w środowisku najgorszym z możliwych - miejskim. Dlaczego na myśl o walce właśnie w miastach nawet u najtwardszych operatives wywołuje drżenie rąk przekonacie się sami zaraz po wejściu w obszar operacyjny pierwszej misji. Tu bowiem od przypadkowych utrudniających życie ludzi aż się roi, nie każdy więc, kto nawinie się pod lufę jest przeciwnikiem przeznaczonym do eliminacji. Słowem - konieczny jest czas na weryfikację celu, każda zaś dziesiąta sekundy zawahania się przed ściągnięciem spustu może okazać błędem, za który przyjdzie zapłacić życiem... I tak właśnie jest, a ściślej rzecz biorąc byłoby również w Urban Operations, gdyby nie fakt, że autorzy postanowili oszczędzić tak sobie jak graczom trudów i ryzyko postrzelenia panicznie biegających bądź w odrętwieniu przyczajonych niewinnych występuje jedynie w... pierwszej spośród wszystkich 5 misji - na bazarze w Istambule. Pozostałe - Londyn (a ściślej stacja ichniej tube), Wenecja, miasto Meksyk, czy HongKong są klasycznymi misjami w stylu: uwolnij zakładników, bądź wyeliminuj wszystkich tango - tyle tylko, że w skomplikowanej miejskiej scenografii.

Ano właśnie, fakt że jedyne cele, do których przykleja się celownik (na poziomie niższym niż elite) w tych czterech dalszych to wyłącznie terroryści nie oznacza wcale, że jest łatwo. Sam fakt, że tango mogą być wszędzie (przypomnijcie sobie Kosowo z Rogue Speara i zaskakujące strzały z, jak się wydaje, nikąd: tu będzie dokładnie tak samo...), czy komplikacja plansz sprawiają, że misje opatrzone tytułem Urban Operations wrzucić należy do szuflady z napisem "Uwaga: trudne". Przejrzyjmy je kolejno - pierwsza: Istambuł/Turcja. Tango przetrzymują terrorystów w niewielkim pokoju, do którego droga biegnie zatłoczonym bazarem (wśród przerażonych cywili - tango), na balkonikach powyżej czają się snajperzy, kiedy zaś znajdziemy się już w budynku trzeba będzie walczyć w ciasnych, wąskich korytarzach i na schodach. Podobnie jest w Londynie - stacja metra, która jakkolwiek pusta kryje w sobie wystarczająco kryjówek, by wyeliminować wszystkich operatives całego Rainbow Six i paru agencji zwalczania terroryzmu jednocześnie. Na domiar zaś złego zakładnicy przetrzymywani są w niewielkim oszklonym pomieszczeniu w wielkiej sali i dosłownie od ułamków sekund zależy, czy uda ci się ich uratować, czy też może po raz kolejny przyjdzie ci oglądać będziesz planszę z napisem "mission failed".

Trzy pozostałe są nieco łatwiejsze - kanały i biblioteka w Wenecji: deszcz i sporo fanatycznych tango, na samym zaś końcu - w samym centrum biblioteki (która, jak się okazuje, wcale nie jest cichym, spokojnym miejscem) bomba. Kolejne: zrujnowana dzielnica Meksyku (miasta) - i przygo-

towani na wejście sił specjalnych, sprytnie poukrywani i przyczajeni w wysokich oknach terroryści. I wreszcie - jako finałowa misja tej mikrokampanii - luksusowy hotel w HongKongu, świetnie wyposażeni Chińczycy i ponownie zakładnicy do ocalenia... Pięć wymienionych dotychczas nie jest jednak wcale wszystkim, co w kwestii misji ma do zaoferowania single-graczom Urban Ops. Drugą minikampanię stanowi pięć misji pamiętanych z klasycznego, pierwszego Rainbow. Rozpoczynamy ją od uwolnienia zakładników uwięzionych w hacjendzie Calderona w Brazylii (zrobiliśmy ją niegdyś z Alem - dwoch operatives, przeciwnicy elite), następnie czyścimy laboratorium broni chemicznej w Idaho, zakładamy podsłuch w willi dr Anne Lang, infiltrujemy wieżowiec (tak, tak - dwie znienawidzone przez wielu misje powracają), wreszcie, by doprowadzić sprawę broni biologicznej do końca - wracamy do Brazylii i zabezpieczamy "wylęganie" wirusa. Uf, R6 w skrócie. Niemal tak samo, jak wtedy. Niemal, bo tendencja renowacji i nowości w Urban Operations dotknęła przecież nie tylko misji.

Istotnym dla graczy novum może być znaczące usprawnienie AI tango. Teraz, o czym mówię z pewnym niepokojem, wiedząc że następna R6 też będzie się tym cechować - nie tylko stoją (i padają), ale i uciekają, kryją się za meblami, starając zajść od tyłu, nie tylko strzelają, ale potrafią np. (zwłaszcza, gdy to oni są stroną atakującą, o czym za moment) miotnąć granat bądź dwa w kierunku, w którym jak wierzą znajduje się przeciwnik, czyli jakby nie spojrzeć - my. W tej sytuacji uzasadnione wydawałoby się dodanie do pokaźnego przecież już w tej chwili arsenału trzech karabinów szturmowych (w tym SAW Minimi), oraz - uwaga - karabinu snajperskiego tłumiącego w znacznej mierze huk wystrzału, gdyby... Gdyby nie fakt jednak, że potwornie głośne i niecelne SAW nie sprawdzają się kompletnie w większości misji, gdy dla odmiany kosztem cichostrzelności tego ostatniego jest zminiejszenie skutecznego zasięgu i mocy. Dlatego też, wykonując misje z UO, poprzestawałem na wypróbowanym H&K 5/10 z nieodłącznym tłumikiem dla assault teamu, oraz PG-1 (lub Barret, he he) dla snajperów. Zresztą efekt trafień - przynajmniej wizualnie, czy to z Colta .45 czy właśnie Minimi nadal jest identyczny (a chyba nie powinien...), więc nie ma sensu forsować nowych strategii. Na takie ekstrawagancje w stosunku do sprawdzającej się przecież metody: cicho, jak najciszej można pozwolić sobie jedynie w trybach innych niż single.

Nacisk zaś na multiplayer (tak ten rzeczywisty jak emulowany) w Urban Operations, jak na kontynuatora chlubnych tradycji serii przystało, jest widoczny od pierwszych chwil gry. Oprócz nowych map (np. cmentarz, tory starej kolei, zaśnieżona baza w Rosji) i zwiększenia liczby przeciwników w trybie Lone Wolf do bagatela 50-ciu, jest coś, co nadaje zupełnie nowego charakteru misjom z single player (tryb ograniczony do nich, niestety). To absolutne novum, o którym wspomniałem już pisząc o poprawionej AI tango, jako świetnym przykładzie trybu, w którym obserwować można nisko latające granaty - otóż owa nowość zowie się 'defend' i stawia gracza/graczy przed koniecznością obrony metaforycznego przycisku w ścianie przed szarżującymi terrorystami. Tak, tak, tryb obrony zamieniający rolę, gdzie to Rainbow ops są stroną broniącą się. I powiadam Wam, nie miałem pojęcia, że tak trudno jest powstrzymać grupę zdeterminowanych maniaków - cel ochraniany w Meksyku - informator zginął w chwilę po mnie, czyli w jakieś 20 sekund po rozpoczęciu zadania...

Ale i nie tylko tam jest trudno. Całe Urban Ops może zostać obwiniane za to, że poziom trudności w nich jest nieco zbyt wysoki. Widoczne jest to w następującym przykładzie: świadom tego, że jestem raczej przygodnym wielbicielem gier R6, zaraz po uruchomieniu Urban Operations (wymaga zainstalowanej Rogue Spear) zresztą przeczucie zbliżającej się grozy kazało mi wziąć i sprawdzić, czy nie zanikły jeszcze moje umiejętności zwracania się twarzą w kierunku niebezpieczeństwa. Zebrałem tedy mój standardowy team niebieski (Ding i Renee) i wrzuciłem ich w obszar operacyjny (miasto) z 30 terrorystami hard w trybie treningowym "Terrorist hunt". Przeżyłem jako jedyny (partnerka niestety dała się podejść na którymś z piwnicznych schodów). Zaraz po tym, wiedząc już że wciąż mogę z nimi walczyć wystartowałem pierwszą misję. Po chwili wystartowałem ją ponownie... I raz jeszcze... Na moje usprawiedliwienie mogę powiedzieć tylko tyle, że korzystałem z "fabrycznych" planów, a to zwykło się mścić. Słowem: jest trudno. Jeśli jednak na ramieniu nosisz emblemat R6, pamięć mięśniowa umożliwia Ci trafianie w złotówkę z 20 metrów w pół sekundy, a plansze z poprzednich R6 wykorzystujesz już jedynie jako źródło inspiracji do tworzenia własnych - nie zawiedziesz się: Rogue Spear: Urban Operations wart jest swej ceny. □

Urban Ops może zostać obwinione za to, że poziom trudności w nich jest nieco zbyt wysoki. Słowem: jest trudno.

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Red Storm Entertainment

Dystrybutor: Play It tel. 018 4440560

Internet: http://www.redstorm.com/urban_ops

Wymagania: Win 95/98/2000/ME, P 266, 64MB RAM, CD ROM x 4

Akcelerator: wymagany

Plusy:
- rzetelny "rozszerzacz" Rogue Spear
- rewelacyjne plansze (tak single jak m-player)
- usprawniona AI wrogów
- nowa broń
- nowy tryb gry - obrona

Minusy:
- wymaga Rogue Spear (ileśmy się go w redakcji naszukali...)
- jeśli to twój pierwszy raz z R6 - żegnaj, nie zobaczymy się już więcej...

The Longest Journey

Nie jestem co prawda bezwzględnym zwolennikiem tezy, że małe jest piękne [są rzeczy, które - jak uśmiech poborcy podatkowego - niezależnie od rozmiarów zawsze widzę jednako paskudne], ale trzeba przyznać, że czasami maluchy potrafią zaskoczyć, jak się o tym przekonał niejeden przeciwnik naszego byłego mistrza wagi ciężkiej, Treli. Zawodnik ten, oprócz zgoła nikczemnego wzrostu, miał ogromne serce do walki i zdarzało się, że w pobitym polu zostawiał niejednokrotnie znacznie od siebie większych [i cięższych] fighterów, którzy, usiłując wstać po jego ciosie, przecierali ze zdumienia poobijane powieki - taki mały, a jak palnie, to jakby słoń kopnął. Refleksja ta naszła mnie, gdy po kilku godzinach nieprzerwanej gry odsunąłem klawiaturę [z uczuciem ostrego niedosytu], by odpocząć po sesji "THE LONGEST JOURNEY".

El General Magnifico

Gra trafiła do mnie zupełnym przypadkiem, od pewnego zaprzyjaźnionego maniaka przygodówek zza Odry. Co dowodzi, że życie kryje jeszcze w sobie piękne i miłe niespodzianki nawet dla typa tak zgorzkniałego, jak ja.

Zaznaczmy od razu, że mała nie jest gra, ale firma, w której powstała. Ta zaś jest znakomita. No, powiedzmy, że ja uważam, iż jest znakomita. Zastrzeżenie jest potrzebne, bo nie każdy lubi przygodówki. Ale miłośnik gier przygodowych z pewnością się ze mną zgodzi, że otrzymujemy produkt, przed którym rzec należy "Chapeaux bas, monsieur!"

Gra jest bowiem ucieleśnieniem snu o grze przygodowej w starym, dobrym stylu. Grafika, korzystając z dopalacza 3D [chyba bez potrzeby], jest zrobiona niezwykle starannie, a miejscami wręcz genialnie - otwarcie gry z pokojem babuni, która opowiada młodym całą historię jest ciepłe i serdeczne, jak poduszka z dzieciństwa - taki pokoik i taką babcię każdy z nas kiedyś miał... no, może niezupełnie taki... ale chcielibyśmy, by takim właśnie był. Rzecz jest o tyle ciekawa, że - jak się okazuje - ekran posiada głębię i rysowano go przynajmniej na trzech planach. Grafika powala na kolana - wszystko jest żywe, kolorowe, zrobione niezwykle starannie... widać, że twórcy gry [Wikingowie, jakby kto pytał] doskonale się bawili przy tworzeniu kolejnych otoczeń. Poza baśniową stylistyką wstępu, obszar gry przywołuje na myśl mroczne Gotham City z serii o Batmanie, lub może Los Angeles z filmu Blade Runner, podobne jest bowiem do wymienianej klasyki w nastroju przytłaczającego wszystkich przygnębienia.

Podczas gry animujesz April, studentkę jakiejś artystycznej uczelni w Wenecji - tyle że nie jest to nasza, znana nam Wenecja, wygląda bowiem, że mamy do czynienia z dzielnicą amerykańskiego miasta Newport. Przede wszystkim zresztą gra przerzuca nas w przeszłość - która zresztą jest może

i stabilna, ale nie za bardzo, bo niemal nieustannie natykamy się na ślady jakiejś katastrofy... przeszłość bohaterów gry wygląda więc pochyło... a jeśli to ma być nasza przyszłość, to dziękuję, poleżę. Ale Wenecja nie bez kozery pozostaje Wenecją, ośrodkiem, do którego z różnych stron świata ciągnie cyganeria, znajdując w niej niekiedy bardzo osobliwe przytuliska. Naszą bohaterkę, [mieszkankę jednego z takich prowadzonych przez niegdysiejszych studentów schronisk] od jakiegoś czasu dręczą nocne koszmary. Po przebudzeniu się niewiele pamięta, ale w miarę postępu gry okazuje się, że nie tylko ona doświadcza niezwykłych wrażeń [nasuwa się dość nieodparte skojarzenie z "Ubikiem" Dicka. April w końcu dochodzi do dość logicznego wniosku, że to, co widzi, jest ułudą... i podejmuje działania mające na celu przebicie zasłony dzielącej ją od prawdy. Z niezwykle urokliwego Prologu dowiadujemy się, że nasza bohaterka nie jest byle sobie osóbką, wybrano ją do tego dzieła... i - jakżeby inaczej! - los świata spoczywa w jej rękach.

Nieco później dowiemy się, że u samego Początku Stwórca sprawiedliwie rozdzielił Magię i Porządek pomiędzy dwa światy - jednym z nich jest baśniowa Arkadia, drugi należy do nas. Oba światy istnieją dzięki Równowadze, której strzegą odpowiednio ludzie i przyjazne Smoki, żyjące w Szczelinie pomiędzy Światami. Niestety, skutkiem śmierci jed-

nego ze Strażników w naszym świecie Chaos zaczyna zyskiwać przewagę nad Porządkiem, co zagraża Równowadze, w jakiej istnieją oba światy. Łatwo się domyślić, że naszej bohaterce zostaje przedstawiona możliwość zostania jedną ze Strażniczek....

Gra niezwykle udatnie łączy w sobie wątki czysto baśniowe z bardzo ostatnio modnymi cyberpunkowymi. Bohaterka przekracza

Miłośnik gier przygodowych z pewnością się ze mną zgodzi, że otrzymujemy produkt, przed którym rzec należy "Chapeaux bas, monsieur!". Gra jest bowiem ucieleśnieniem snu o grze przygodowej w starym, dobrym stylu. Grafika jest zrobiona niezwykle starannie, a miejscami wręcz genialnie.

Zasłonę pomiędzy światami [animacja tego przejścia jest godna Oskara] i będziecie mieli do woli możliwości rzucania czarów, oraz posługiwania się bardzo nowoczesną technologią. Wszystko to okraszono przednim dowcipem [niektórych sytuacji nie powstydziliby się z pewnością twórcy serialu o przygodach Ally McBeal], choć języka, jakim posługuje się kilka postaci z gry nie polecałbym, jako wzoru dla przedszkolanek. Bardzo mi się też podoba nastawienie twórców gry - żaden z problemów, na jakie natykamy się podczas gry, nie da się rozstrzygnąć siłą. Rozwiązania każdego z nich musimy szukać w głębi własnych szarych komórek, ale jego znalezienie dostarcza nam sporej satysfakcji.

Wszystko to, co napisałem o zawiązaniu gry, nie upoważnia mnie jeszcze do zachwytów, które przeczytaliście na samym początku. W końcu widziałem - i wy też - sporo gier, które miały doskonałą grafikę, ale inne wady psuły cały efekt. Albo nieprzyjazny interfejs, albo brak jakiejś opcji [np. wyświetlania treści dialogów], albo co innego psuło cały efekt, i w rezultacie po pierwszych jękach zachwytu rozlegał się głośny jęk zawodu, a pod adresem twórców leciały inwektywy, po których dżentelmeni mogli już rozmawiać tylko przez sekundantów. Zakładam oczywiście, że nasi czytelnicy są wszyscy ludźmi honoru w rozumieniu kodeksu Boziewicza [niechże mi wybaczą dziewczyny czytające te słowa, ale gwoli prawdy rzec muszę, że ten stary piernik, niewątpliwie zatwardziały męski szowinista, nie przewidywał możliwości dawania satysfakcji honorowej przez kobiety].

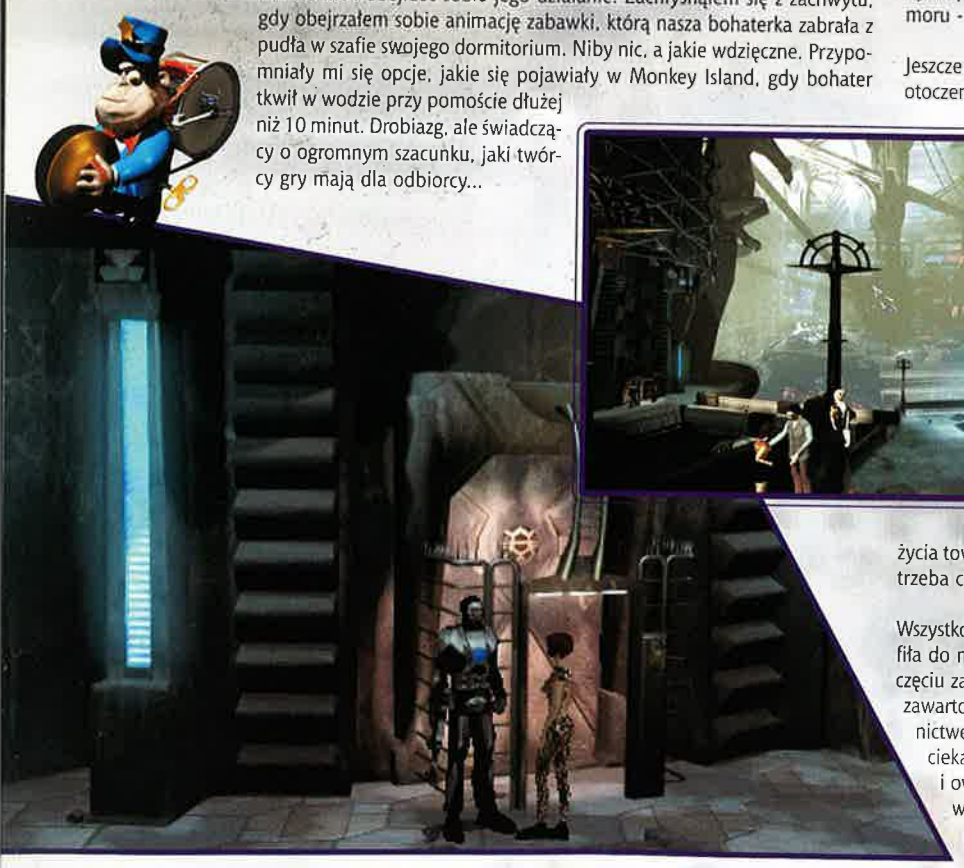
The Longest Journey w zasadzie nie ma wad. Wiem, że to głupio brzmi, ale niestety, tak jest. Ostatnio na przykład pojawiła się tendencja taka, że twórcy gry przewidują możliwość zapisania gry tylko w niektórych momentach. Psuło mi to przyjemność grania w niektóre przeboje, bo, zasiadając do kompa, nie wiedziałem, ile mi przyjdzie przy min tkwić. Nie wiem, czy to nie jest celowa polityka ze strony twórców gier, ale mnie się to wcale nie podoba. Kiedy gram, chcę być panem sytuacji i zapisywać grę wtedy, kiedy mnie się to podoba, a nie wtedy, gdy pozwoli mi na to złośliwy komputer. Pewnie, że ułatwia to życie niezwykle - a niekiedy uniemożliwia wręcz przegraną. Kto grał w pierwszą część Space Quest, ten wie o co chodzi. Gdyby każdy, kto podchodzi do stołu z kartami miał możliwość zapisywania "rzeczywistości" po każdej wygranej i wracania do zapisu po przegranej, to wszystkie kasyna gry musiałyby nakryć stoły czarnym suknem. Ale przecież gramy dla przyjemności... a przyjemność kończy się tam, gdzie pojawia się przymus [choć markiz de Sade utrzymywał, że jest akurat odwrotnie]. W grze, o której mowa [TLJ], możesz zapisać grę w dowolnym momencie - a sposób zapisu gry to też swoisty majstersztyk, niezbyt może rzadki, ale zawsze mile widziany.

Kolejną wadą, psującą mi niekiedy przyjemność grania, bywa brak opcji pisanych dialogów. Znam lenguydź niezgorzej, ale dykcja zaangażowanych przez producentów gry aktorów pozostawia wiele do życzenia, zwłaszcza, że nawet niektórzy z najwybitniejszych mają dykcję

przysłowiowo kiepską [Jasper Carrot powiedział kiedyś, że wsiadłszy do taksówki, zapytany dokąd chce jechać, naśladując Sylwestra Stallone'a odpowiedział kierowcy w jego najczystszym stylu zdaniem, które brzmiało mniej więcej jak: "Uuuełebełeuełebe!" I kierowca go tam zawiózł!]. U nas jest zupełnie inaczej... dystrybutorzy angażują do gier znakomitych aktorów o nienagannej dykcji... tylko dlaczego ci wszyscy aktorzy to prawie zawsze jeden i ten sam Wiktor Zborowski?
Tak czy owak, omawiana gra ma możliwość wyświetlania dialogów i to od samego początku [o czym zapomina wielu twórców gier, którym po prostu nie chce się wprowadzać tekstu do filmiku otwierającego grę]. I bardzo dobrze.

Kolejnym grzechem, jaki popełniają często twórcy gier przygodowych, jest wymyślanie coraz to lepszego interfejsu, co powoduje, że niekiedy przez kilka godzin [oczywiście z instrukcją w ręku] usiłujemy rozgryźć jego działanie. I nie zawsze się nam to udaje. Można by tu podać kilka przykładów, ale nie o to chodzi. Ci, co lubią przygodówki, na pewno potrafią sami sobie dośpiewać kilka tytułów. Że nie jest to sprawa prosta, przekonał się na przykład Adrian Ch. - choć on akurat w "Księciu i Tchórzu" wybrał rozwiązanie niemal doskonałe. The Longest Journey ma interfejs niezwykle prosty - kursor, który zmienia kształt w miejscach, gdzie można coś zrobić. Po LKM pojawiają się opcje, których nie ma za wiele, ale to właśnie dobrze świadczy o grze. Mistrzów cechuje prostota.

Osobną i godną omówienia sprawą jest kieszeń [Inventory]. Każdy z przedmiotów można obejrzeć z bliska [co niekiedy posuwa grę naprzód], a nawet uruchomić i obejrzeć sobie jego działanie. Zachłysnąłem się z zachwytu, gdy obejrzałem sobie animację zabawki, którą nasza bohaterka zabrała z pudła w szafie swojego dormitorium. Niby nic, a jakie wdzięczne. Przypomniały mi się opcje, jakie się pojawiały w Monkey Island, gdy bohater tkwił w wodzie przy pomoście dłużej niż 10 minut. Drobiazg, ale świadczący o ogromnym szacunku, jaki twórcy gry mają dla odbiorcy...



jej repartuaru, przy czym za każdym razem szafa ruszała z charakterystycznymi, towarzyszącymi wybieraniu płyt odgłosami. Oto co nazywam starannością wykonania - jak się w jakimś wnętrzu montuje grającą szafę, to ta szafa powinna grać! I gra... bardzo stylowe i utrzymane w duchu epoki utwory.

Na koniec zostawiłem sobie to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli zagadki, z jakimi przyjdzie ci się zmierzyć, by pchnąć grę do przodu. Są doskonale wyważone - nie za łatwe [nie da się prawie żadnej skwitować wzruszeniem ramion], i nie za trudne... wystarczająco, byś po ich rozwiązaniu poczuł przypływ dumy nadymającej ci pierś. Aby się z nimi uporać, musisz się wykazać sporą spostrzegawczością i ... powiedzmy, niekonwencjonalnym sposobem myślenia. Twórcy gry wykazali się sporym poczuciem humoru - co ostatnio znów bywa rzadkie, jak włosy na podbrzuszu węża.

Jeszcze jedna rzecz, która świadczy o rzetelnym podejściu twórców gry - otoczenie w jakim przyjdzie się poruszać bohaterce żyje. W parku pojawiają się coraz to nowi ludzie, na uczelnię przychodzą i opuszczają jej pomieszczenia studenci, jedni mają coś do powiedzenia, inni nie, i ciągle mamy do czynienia z czymś nowym. Jakież to różne od przygodówek, w których każdy NPC tkwił w jednym miejscu, jak chłop ukraiński po przejściu wojsk Jeremiego Wiśniowieckiego [zwykle zachowywał nawet tę samą pozycję!]. W hoteliku, gdzie mieszka April, wciąż się coś dzieje... i każdy ze stałych gości przynosi z miasta nowe wiadomości [niekiedy istotne dla gry]. Nie można sobie zatem odpuścić życia towarzyskiego... często tylko od innych możesz się dowiedzieć, gdzie trzeba ci znaleźć coś lub kogoś.

Wszystko to razem sprawia, że zadaję sobie pytanie: czemu u licha gra trafiła do mnie przypadkowo, czemu tak doskonały produkt, który po napoczęciu zaledwie [wlazłem do niej na głębokość mniej więcej jednej trzeciej zawartości] zrobił na mnie tak duże wrażenie, nie trafił do mnie za pośrednictwem któregoś z naszych dystrybutorów? Nie umiem powiedzieć, ale ciekawość bierze zapytać, czym oni się zajmują? Odnoszę wrażenie, że i owszem, ciężko pracują nad lokalizacjami rozmaitych gier, ale zadowalają się tym tylko, co im zaproponują tygrysy, takie jak Electronics Arts, Westwood, czy Lucas Arts, zapominając o tym, że sporo ciekawych rzeczy powstaje w niewielkich firmach, które może nie mają pieniędzy na prowadzoną z rozmachem kampanię reklamową, ale to wcale nie znaczy, że ich programy są gorsze od tamtych. Przykładem gra The Longest Journey. Panowie! Więcej inwencji! Niech się ktoś dogada z twórcami! Gra pojawiła się w grudniu ubiegłego roku. Czemu dopiero teraz [i to przez kilku pośredników] dotarła do mnie? □

Może zresztą w tym właśnie tkwi urok gier, robionych przez małe firmy, w których testerem gry bywa synek lub młodszy brat jednego z twórców - a młodzi są bezlitośni i bezkompromisowi i bezwzględnie walą prawdę w oczy? Jak dziecku coś nie smakuje, to paskudztwo zostaje wyplute... a dorosły przełknie niekiedy nie wiedzieć jakie świństwo.

Muzyka i efekty specjalne też są świetnie dobrane - nastrojowe, czyste i znaczące tam, gdzie powinny coś znaczyć. Zastrzeżenie to czynię nie bez racji, bo już mi się zdarzało grać w gry, gdzie twórcy zachwyceni możliwością - na przykład - podkreślania ruchu bohatera [choćby ten był złodziejem, co powinien poruszać się ciszej niż cień pijaka wracającego do domu po północy] odgłosem kroków kazali specom od dźwięków robić taki łoskot i echa, że zbudziliby nimi Rycerzy śpiących w grocie pod Giewontem. W TLJ mamy dźwięki tam, gdzie są potrzebne i basta. Za to tam, gdzie to pasuje, muzyki mamy aż nadto - w kawiarni stoi stara dwudziestowieczna [antyk!] szafa grająca i przyznam szczerze, że nie udało mi się wyczerpać

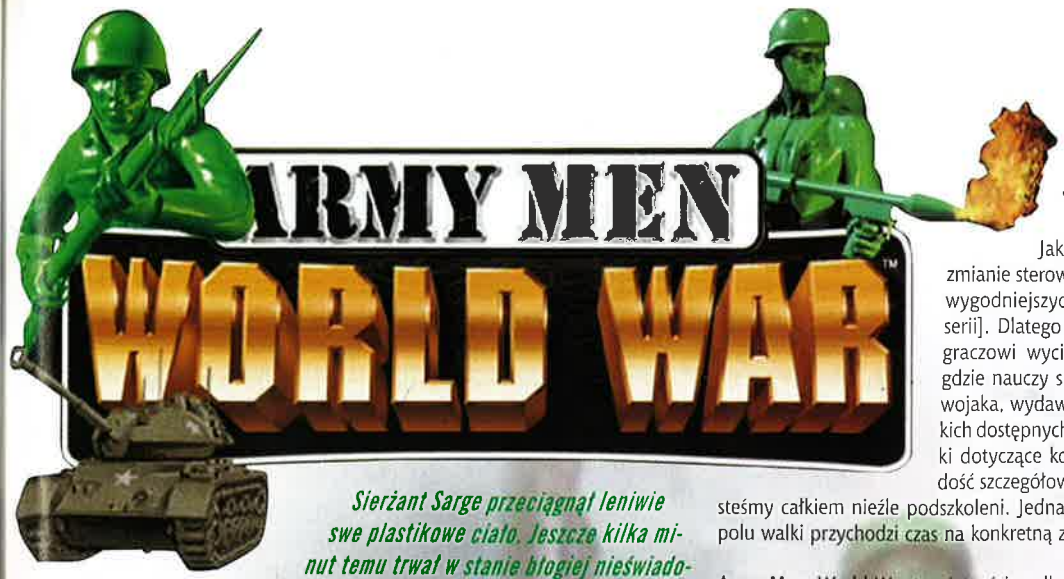
INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Empire Interactive
Dystrybutor: IM Group (022) 642 95 53
Internet: http://www.empire.co.uk
Wymagania: P166, Win95/98, karta graficzna 4MB pamięci, CDx4, DirectX
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- doskonała grafika
- świetnie dobrana oprawa dźwiękowa
- ciekawie prowadzona intryga na 4 CD

Minusy:
- istotnych - nie ma!

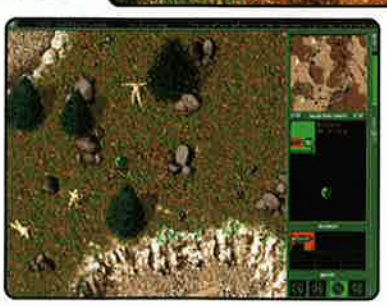
Ocena: 10



Sierżant Sarge przeciągnął leniwie swe plastikowe ciało. Jeszcze kilka minut temu trwał w stanie błogiej nieświadomości, a jego myśli zaprzątały tylko sprawy miłe i przyjemne (żadnego stopionego plastiku!). Teraz opuścił swoje metalowe pudełko i powoli dochodził do siebie po długim śnie. Znowu jego umiejętności okazały się niezbędne, po raz kolejny musi poprowadzić dzielnych plastikowych żołnierzy na wroga. Ten, w porównaniu do przeciwników, z którymi Sarge miał już do czynienia, nie jest nowy, ale jest zagrożeniem dla wszystkich mieszkańców bawialni. Sarge stawi czoła wojskom rodem z II wojny światowej i uczyni to ku swojej chwale, bezpieczeństwu ojczyzny i rzecz jasna Twojej, graczu, rozrywce.

Beerman

To nie żadne bajki, sierżant Sarge naprawdę wrócił, a to oznacza odgrzanie kolejnej porcji potrawy znanej pod nazwą Army Men. Pierwsza gra, nosząca ten tytuł, pojawiła się ładny szmat czasu temu i bez specjalnego trudu podbiła serca wielu graczy. Oryginalna koncepcja (bo kto widział, żeby kierować plastikowymi żołnierzykami), ciekawy scenariusz i konieczność wysilenia szarych komórek - to się mogło podobać. Tym bardziej, że nie była tym, czym się na pierwszy rzut oka wydawała - czyli zwykłą strzelaniną. W Army Men trzeba było myśleć taktycznie, szybko, dbać o zdrowie swoich żołnierzy i rzecz jasna gromić wroga, gdzie tylko się pojawił. Potem dostaliśmu kilka sequeli - ale z reguły powielały ten sam pomysł i engine. Nie mam pojęcia na czym polega fenomen tej serii, jednak sprawia on, iż, od momentu ukazania się pierwszej części, popularność plastikowych żołnierzy nie maleje, choć nie pojawiły się znaczące zmiany w sferze grafiki, sterowania i założeń gry.



Podchodząc do najnowszej części, zatytułowanej World War, miałem - uzasadnioną chyba upływem czasu - nadzieję, że ujrzę coś nowego. Całkiem ciekawie zrealizowane intro rokowało takie nadzieje. Te jednak szybko się rozwiały - zaraz po wejściu do obozu treningowego. Szybko wróciłem do głównego menu, musiałem upewnić się, czy ktoś czegoś nie pomylił i nie dostałem w łapki jakiejś starej części. Długo przyglądałem sie niemałym wszak pikselom, aby stwierdzić, że istotnie jest to nowe wydanie Army Men.

No cóż, Army Men: World War to całkowicie nowa gra tyle tylko, że praktycznie nic na to nie wskazuje. Może oprócz otoczenia, nowych misji i zadań do wykonania. Owszem, nadal jest ona ciekawa, bo najnowsze, osadzone w realiach drugiej wojny, zadania są zróżnicowane i wymagają jeszcze więcej myślenia niż wcześniej. "Wspaniale" - rzekłbym, gdyby nie fakt, że - jak na nową grę - to stanowczo za mało [co innego gdyby to był pack z misjami]. Seria Army Men po prostu się nie rozwija!

Jak już powiedziałem, nie uległo zmianie sterowanie grą, więc nie należy do najwygodniejszych [to zawsze było bolączką tej serii]. Dlatego też autorzy proponują nowemu graczowi wycieczkę do obozu treningowego, gdzie nauczy się kierowania krokami dzielnego wojaka, wydawania rozkazów i używania wszelkich dostępnych systemów uzbrojenia. Wskazówki dotyczące kolejnych punktów 'programu' są dość szczegółowe, tak że opuszczając poligon jesteśmy całkiem nieźle podszkoleni. Jednak po zabawie na symulowanym polu walki przychodzi czas na konkretną zadymę.

Army Men: World War to piętnaście całkowicie nowych misji, rozgrywających się na plażach, w dżungli, zniszczonych wojną miastach i innych tego typu niesympatycznych okolicach. Zadania stojące przed graczem są jak zwykle w tej serii zróżnicowane i uaktualniane kilkakrotnie w trakcie misji. W każdym razie trzeba - jak zwykle - przetopić na płynny plastik hordy wrogów i zasiać w ich szeregach jak największe zamieszanie. Po drodze nasi dzielni żołnierze zapewne znajdą przeróżne przedmioty przydatne im w walce. Wśród nich, oprócz apteczek i innych powerupów tego typu, znajdzie się działko Vulcan, karabin maszynowy, miotacz ognia, granaty, moździerze, a nawet karabin snajperski. Jeśli taki lekki sprzęt okaże się niewystarczający, będzie trzeba popracować nad zdobyciem jakiegoś pojazdu wroga. Czasem będzie to nawet niezbędne, bo co czołgiem - to czołgiem... Bronią ostateczną plastikowych przeciw plastikowym są wzywane drogą radiową posiłki, takie jak kapuśni... ops; takie jak samoloty bombowe i zwiadowcze czy zrzucani w wybranym miejscu spadochroniarze. I oczywiście najważniejsza w całej grze jest taktyka. Nie wystarczy iść do przodu...

Army Men z upływem czasu właściwie się nie zmienia. Jednak z przyjemnością się do tej gry wraca i można się przy niej dobrze bawić. A przecież o to chodzi w tym całym interesie...

W zasadzie w Army Men gra się całkiem sympatycznie i jedyne co tak drastycznie obniża ocenę to wspomniana, niezmieniona, oprawa graficzna, rodem naprawdę sprzed kilku lat. A szkoda, prawdę mówiąc, bo gierka jest całkiem sympatyczna zarówno w trybie single, jak i multiplayer (który swoimi 15 mapami zadowoli nawet najbardziej wybrednych maniaków). Jednak, patrząc na dzisiejsze 'trendy' w grach komputerowych, nie mogę postawić jej zbyt wysoko na podium. Chociaż... polecam każdemu, kto lubi czasem pomyśleć, przy okazju radosnej rozwałki. Aha, w całej grze nie ma ani kropli krwi [kałuż stopionego plastiku nie liczę], a to też się liczy. □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: 3DO
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 642 95 53
Internet: http://www.3do.com
Wymagania: P90, 16MB, CDx4, Windows 95/98
Akcelerator: niepotrzebny

Plusy:
- niskie wymagania
- wciągająca rozrywka wymagająca myślenia
- zero krwi

Minusy:
- nieprzyjemne sterowanie
- brak zmian w sferze grafiki
- brak krwi :)

Kult. To słowo przychodzi mi od razu na myśl, kiedy słyszę nazwę Lemmings. I nie bez powodu. Powiedzcie szczerze, ile lat mieliście w roku 1985? Ja miałem dziewięć, a tak się składa, że właśnie w roku 2K mija piętnasta rocznica stworzenia przez DMA Design oryginalnych lemingów na Amigę. Następnie mieliśmy kilka kolejnych mutacji Lemmings na różne komputery i kiedy już się wydawało, że te urocze stworzenia ostatecznie poszły do piachu (przez kilka lat nie ukazywały się żadne Lemingi) - aż tu nagle Psygnosis zafundowało graczom Lemmingi Rewolucję.

Eld (np: Dodheimsgard "666 International")

Podobnie jak prawdziwe lemingi, nasi komputerowi przyjaciele dążą bezsensownie przed siebie, nie zważając na grożące im zagrożenia. Żywe lemingi prowadzi to do zagłady, ale te z zielonymi czuprynami mają pewną szansę. Jesteś nią oczywiście Ty. Musisz pomóc dostać się bezmyślnym stworzeniom do zbawiennego balonu, którym opuszczą planszę. Zresztą - po co ja to Wam tłumaczę? Kto nie grał nigdy w życiu w Lemmings ten chyba powinien odejść od kompa i pobawić się w piaskownicy lub ewentualnie poprosić starszego brata/siostrę o wyciągniecie z piwnicy obrośniętego mchem wraka, znanego ongiś jako Amiga i zaprezentowanie tego kultowego tytułu. Jeżeli uważacie się za graczy komputerowych, to musicie przerobić Lemmings. Jeżeli tego nie zrobicie, to załóżcie t-shirt z napisem "lama" i naprawdę idźcie bawić się do piaskownicy.

Lemmings Revolution to gra, w którą TRZEBA zagrać. I to nie tylko ze względu na sentyment. Gra się w nią po prostu znakomicie i to według mnie wystarczający powód, aby sięgnąć po produkt Psygnosis. Kupujcie lemingi (te futrzaste ;)), naprawdę warto!

Zakładam, że już nadrobiliście zaległości i powróciliście do czytania CDA. Prawdę mówiąc, zżerała mnie ciekawość, jakie są te nowe lemingi. Co w nich zmieniono? Czy czasem programiści nie przegięli i nie stworzyli z tych sympatycznych stworzeń ładnej graficznie, ale niegrywalnej gierki? Czy nie okaże się ona zbyt zamotana, jak to ostatnio z remakami bywa? Na szczęście moje wszelkie obawy okazały się całkowicie bezpodstawne - choć skłamałbym gdybym powiedział, iż czuję się w pełni usatysfakcjonowany Lemmingami Rewolucję. Czegoś mi w nich brakuje.

Chyba większych innowacji? Spodziewałem się większej ilości opcji i jeszcze bardziej wymyślnej grafiki. Tymczasem sama rozgrywka praktycznie się nie zmieniła. Nadal dysponujemy takimi samymi opcjami, jak w poprzednich częściach, czyli np. blokowaniem, kopaniem, przebijaniem, spadochronem itd. W sumie daje nam to osiem czynności. Przydałoby się jeszcze kilka, a tymczasem jedyną nowością jest fakt, że mamy w Lemmingach do czynienia z nowymi lemingami, z gatunku Clarence. Mają one dwie zdolności, jakich nie posiadali ich poprzednicy. Potrafią pokonywać bez przeszkód lawę oraz wodę. Radzę Wam zatem korzystać z tych niecodziennych zdolności zielonowłosych lemingów. Teoretycznie można też nauczyć naszych milusińskich kilku sztuczek, ale jest to raczej niemożliwe z dwóch powodów. Po pierwsze, ta opcja jest dostępna tylko na niektórych planszach, a po drugie traci się na to mnóstwo jakże cennego czasu. Zmian zatem w rozgrywce jest jak na lekarstwo.

Z drugiej jednak strony Lemmingi Rewolucja zachowały swoją unikatową grywalność. Czas spędzony przed monitorem mija niepostrzeżenie. Zresztą kto z Was nie pamięta, jak to się noce zarywało, siedząc nad starymi lemingami? Podobnie i teraz. Gierka to niby banalna, a wciąga jak mało która. Grywalność podnosi jeszcze bardziej rozsądny stopień trudności. Po-

Wyroby lemingopodobne

Ciężko jest zliczyć wszystkie klony i dodatki do Lemmings. Dlatego też nie będę nawet tego próbował. Ograniczę się tylko do wymieniania tych bardziej znanych: Lemmings, Lemmings 3D, Lemmings Paintball, Lemmings 2: Tribes, Lemmings Christmas, Lemmings 3: Chronicles, Oh No! More Lemmings. Gra ta ukazała się na prawie wszystkie platformy, a mianowicie PC, MAC, Amiga, Playstation, Atari ST.

Przyczepić się również muszę do małej liczby detali na planszach, ale czy może być inaczej, skoro gra chodzi tylko w rozdzielczości 640 x 480 [i do czego jest potrzebny akcelerator grafiki?!]? W dodatku kolory są jakieś takie... stonowane. Wiem, gra toczy się wewnątrz drewnianych skrzyń, ale dlaczego nie może być tam kolorowo? To gra raczej kierowana do młodszych graczy i przyprawienie Lemmings PL wesołymi kolorkami powinno być wskazane. Nudą wieje z głośników. Lemingi co i rusz bombardują nas stareńkimi gadkami w stylu "Oh no!" i "Let's go!". Doprawdy imponująco oryginalne (ale jestem zgryźliwy). Po dwóch minutach miałem dosyć i zapuściłem sobie discmana.

Nie wiem jak to się dzieje, ale gra, która ma przeciętną grafikę, słaby dźwięk i mało zmian w porównaniu do poprzednich części, ma w efekcie znakomitą grywalność. Okazuje się, że stare pomysły (lemingi mają przecież z 10 lat!) nadal się sprawdzają. Oj, zarobi na tym tytule Psygnosis dużo szmalu, bo lemingów nie można przegapić. Starsze pokolenie graczy zagra chociażby z sentymentu (tak jak ja na początku, ale uważajcie, bo Lemmings PL naprawdę wciąga!). Młodsi z racji tego, że jest to bardzo dobra gra wymagająca myślenia. Nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Wam, aby każda plansza kończyła się widokiem odlatującego balonu z ocalałymi lemingami. □

Lemingi po polsku

Gra Psygnosis została zlokalizowana przez rodzimego dystrybutora, firmę Play It. I mam kilka uwag właśnie do tej lokalizacji. Wydaje się, że została ona zrobiona "na szybciora". Film wprowadzający (całkiem dobrze dobrano lektora) i menusy mogą być, ale później jest już gorzej. Po pierwsze, lemingi mówią po angielsku. Niewiele tego (bo lemingi nie są gadatliwe), ale "Let's Go!"; jest po angielsku i to mi przeszkadza! Po drugie, po ukończonej planszy pojawia się napis "Totalnie Rozgromiłeś Ten Poziom". Faktycznie to ja zostałem rozgromiony przez ten napis, gdyż z językiem polskim nie ma on wiele wspólnego. Za lokalizację punkcik w dół - do sześciu oczek.

początkowe plansze są śmiesznie proste. Praktycznie służą tylko i wyłącznie do zapoznania się z interfejsem, bo nic w zasadzie nie musimy główkować. Z upływem czasu plansze stają się coraz bardziej skomplikowane i czasochłonne, aż dochodzimy do tego, iż na którejś z nich stajemy w miejscu. Próbujemy ją przejść po raz drugi, trzeci, dziesiąty - aż w końcu się udaje. I to też jest magia lemingów. W przypadku porażki i kilku nieudanych prób nie zniechęcamy się. Przynajmniej ja, zamiast wykonać "trzech króli" (alt + ctrl + delete), podchodziłem do tej planszy kolejny raz. O czym to świadczy? O klasie autorów Lemmings PL i wysokiej grywalności.

Jak już wcześniej wspomniałem, trochę zawiodłem się na grafice. Nie jest ona zła, ale można chyba wymagać więcej. Czytając zapowiedzi, wiedziałem, że gra będzie toczyć się w 3D i długo zastanawiałem się jak wyglądać będzie Lemmings PL. Wszystkie moje domysły się nie sprawdziły. Cały trójwymiar opiera się na tym, że plansze są teraz w kształcie... walca. Ciężko to sobie wyobrazić? Jednak spróbujcie wziąć kartkę papieru i owinąć ją wokół butelki po dwulitrowym napoju. Taki właśnie manewr zastosowali programiści Psygnosis. Nie wypadł on jednak zbyt dobrze, ponieważ kiedy lemingi rozlezą się po całej planszy, to zwyczajnie niektórych nie widać i nie mamy jasnego przeglądu sytuacji - a ciągłe obracanie kamery jest uciążliwe. Przynajmniej mi to przeszkadza.

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Play It tel. 018 4440560
Internet: http://www.playit.com.pl
Wymagania: P 266, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98, karta muzyczna
Akcelerator: wymagany

Plusy:
- stare, dobre Lemingi
- grywalność!!!
- czasami trzeba nieźle nagimnastykować szare komórki

Minusy:
- spodziewałem się jakiś większych innowacji
- z początku wieje nudą
- po co aż 64 MB RAM-u???
- dźwięk

Demo na CD 7/2000

Twórcy gier **AD2044** i **REAH** zapraszają na nową **fantastyczną przygodę**

SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY

Pierwsza odsłona dzisiaj...
premiera jesienią!!!

www.schizm.com

LK AVALON

Kiedy PO naczelnego [Oby Żył Wiecznie - no i howgh!], Jurek P. wręczył mi do recenzji grę Flying Heroes, byłem święcie przekonany, że robi sobie ze mnie tzw. Yaya Rzewne, bo od symulacji lotów i rozmaitych "latałek" są u nas inni, ale jak się okazało, nie miałem racji [co prawda tylko w tym wypadku, bo Jurek uwielbia robienie kolegów w Yayo, przy czym Yaya w jego wykonaniu mają rozmaite zabarwienie - lubi Rzewne, Siarczyste, niekiedy nawet Narodowe, lub Polityczne]. Gra jest bardzo zabawną fantazją na temat tego, co byłoby gdyby...

Simkin

Ogólne założenie wskazuje na to, że bohaterowie gry są znacznie rozsądniejsi od nas. Wszystko zaś dzieje się w świecie zwanym Hesperią. Na Hesperii szalały niegdyś straszliwe wojny. Wszyscy walczyli przeciwko wszystkim - w dzikiej, zajadłej walce ścierały klany i plemiona. Podczas wielu wieków nikt nie zabrał dostatecznej siły, by położyć kres temu szaleństwu. Nienawiść głęboko wrosła w glebę i trudno ją było wykorzenić. Wyglądało na to, że Hesperyjczyków czeka ponura przyszłość - spustoszony kraj, pozbawiony życia. Pojawił się jednak mąż, który dzięki zręcznie połączonym umiejętnościom wojennym i dyplomacji, cudem niemal sprowadził pokój na konające krainy. Człekiem tym był Atlanton II, pierwszy z Imperatorów Hesperii. Pokój zapanował w krajach niedawno cierpiących z powodu zapiekłej wrogości, a nad Hesperią zaświtała jutrzenka nadziei.

FH jest o tyle zabawna, że jej twórcy w zasadzie "przełożyli" na język zabawnej magii wszelkie chwyty, jakie stosują obecnie samoloty myśliwskie podczas walk powietrznych - i to z dobrym skutkiem.

Atlanton II był mądrym władcą, doskonale zdającym sobie sprawę z faktu, że wielowiekowa nienawiść, dzieląca klany i plemiona, musi znaleźć jakieś ujście. Wkrótce też po objęciu przezeń rządów, w południowym Chalibarze, na Arenie Gigantów - miejscu, gdzie nie tak dawno jeszcze śmiertelne boje staczali rekrutowani spośród jeńców wojennych gladiatorzy - stoczono pierwszy Turniej Napowietrznych Bojów. Wkrótce turnieje przekształciły się w jednolity system ligowy, w których walczyli najlepsi przedstawiciele wszystkich klanów. Zamiast toczyć krwawe boje, Hesperyjczycy podziwiają teraz prowadzone wedle rycerskich reguł walki pomiędzy najlepszymi wojownikami. Godzi się powiedzieć, że Imperator Atlanton byłby zdziwiony ujrzawszy, co się stało z jego pierwotnie niezbyt regularnie prowadzonymi turniejami, w których wiele było improwizacji. Trwało to co prawda całe dziesięciolecia, ale ustalono reguły i zasady... aż liga pojawiła się w obecnym kształcie.

Ligę zatem podzielono na trzy stopnie. Wszyscy, którzy chcą trafić do Złotej Ligi, pierwej muszą się sprawdzić w Żelaznej i Srebrnej. Żelazna, oczywiście, stawia swoim wojownikom najniższe wymagania. Dotarcie do Złotej Ligi jest marzeniem niemal wszystkich pilotów. Awansować do wyższej Ligi może jedynie zwycięzca.

Wejść w skład choćby Żelaznej Ligi nie jest łatwo. Dla ułatwienia tego wszystkiego młodym, utalentowanym pilotom, obiecującym ale niezbyt majętnym, utworzono rozmaite organizacje zajmujące się sponsoringiem i instytucje stypendialne. Przykładem może być Stowarzyszenie "Młode Skrzydła", które zajmuje się wspomaganiem niedoświadczonych, ale pełnych zapału pilotów przy ich pierwszych startach. Organizacja ta urządza rozmaite szkolenia, gdzie początkujący nie tylko się uczą, ale i płaci się im za ich wysiłki. Tego rodzaju pomoc jest nieoceniona - zwłaszcza dla tych, co dopiero zaczynają starty w Żelaznej Lidze.

Kiedy Hesperyjska Liga zaczynała się dopiero organizować w jej tryumfalnym marszu ku przyszłości, powstał Komitet Rozpowszechniania Rozmaitych Technologii Bojowych [KRRTB]. Jego narodzinom towarzyszył zamysł Imperatora pragnącego, by szybciej powstawały nowe rodzaje broni, o bardziej widowiskowym działaniu, i by szybciej rozchodziły się nowinki lotnicze - co oczywiście wymagało ciężkich finansów, ale w rezultacie wszystkim się to opłaciło. Organizowano także szkolenia dla najlepszych pilotów, którzy stawali się prawdziwymi asami przestworzy. Najlepsi z pilotów zaczęli dostawać konkretne [ciężko i mile brzęczące] propozycje i nagrody.

Zdolny i szybki pilot może też poszukać pracy w Hesperyjckiej Milicji - odpowiedzialnej za przestrzeganie prawa i obronę hesperyjskich rubieży przez zagrożeniem zewnętrznym. Władze jej często werbują doświadczonych pilotów ligowych, którzy pomagają im rozwiązywać skomplikowane sprawy kryminalne, lub te o charakterze woskowym. Praca w Hesperyjskiem Milicji jest zaszczytem - który w dodatku nieźle się opłaca.

Takie są założenia gry Flying Heroes. Gra jest przeznaczona dla jednego gracza [w trybie Single Player], ale za pośrednictwem sieci jednocześnie

może brać w niej udział do 8-miu graczy. Ze wspomaganiem 3D obsługuje rozdzielczość 640x480, 800x600, lub 1024x768 [w zależności od wydolności twojej karty graficznej]. Przeznaczona jest w zasadzie dla miłośników gry akcji, w których rywalizujemy z innymi... ze wskazaniem na zwolenników gier fantasy. Wszystko to możesz uczynić na 10-ciu rozległych, trójwymiarowych arenach. We współzawodnictwie biorą udział cztery strony - każda całkowicie inna od pozostałych pod względem własności i charakterystyk powietrznych swoich napowietrznych pojazdów. Są to Podniebni Rycerze [Sky Knights], Jeźdźcy Jaszczurów [Lizard Riders], Mistrzowie Młota [Hammercraft] i Magowie [Magion]. Każdy z pojazdów dysponuje unikalną bronią - od kusz, przez miotacze dzirytów, topornice [axe thrower], wyrzutnie uli i inne. Możesz też spróbować swoich sił w trybie Career, w którym zajmujesz się też zarządzaniem jednej z Lig. Jak w wielu grach tego typu, masz możliwość usprawniania swego statku, dodając do jego konstrukcji podstawowej coraz to nowe ulepszenia - w miarę jak będzie rósł stan twej kasy po zwycięskich zawodach.

Na arenie pilnie się rozglądaj i bacz na tyły. Każdy pilot może to zrobić, więc często wykorzystuj tę możliwość. Uważaj natomiast, bo strzelać na wszystkie strony może tylko pilot prowadzący Hammercraft - ten ma obrotową wieżyczkę strzelniczą zamontowaną pod kabiną.

Zręczni piloci mogą korzystać z zaopatrzenia, które na ich użytek dostarczane jest na Areny pod postacią opadających dość wolno ładunków na spadochronach. Osobliwie łakomym kąskiem są Pergaminy [Scrolls], zawierające przepisy zaklęć i czarów, pomagających w walce. Łatwym sposobem walki jest niszczenie rannych pilotów na uszkodzonych machinach, lub dosiadających osłabionych ranami zwierząt. Nie jest to jednak droga do kariery, którą

bezwzględnie zalecamy - zyskuje się w ten sposób opinię godną sępa ścierwojada - a pomoc [lub jej brak] ze strony innych pilotów może niekiedy decydować o życiu lub śmierci twojego śmiałka.

Na latających machinach [niekiedy dość osobliwych, których kształty świadczą o sporym poczuciu humoru twórców gry] można dokonywać nie tylko prostych manewrów, ale i skomplikowanych ewolucji powietrznych - dysponujemy przecież dopalaczami czystej magii! Podczas walk można też się bogacić łupiąc statki pokonanych wrogów, co niekiedy bywa bardziej opłacalne, niż zwyciężanie. Walczyć możesz w zespole - i gdy Twoi poplecznicy niszczą wroga na wysokościach, ty możesz się zająć dobijaniem uszkodzonych przez innych herosów. Mało to szlachetne, ale bardzo opłacalne. Z drugiej strony wśród przeciwników NPC trafiają się prawdziwe asy - każdy z nich ma własny styl, doświadczenie, broń... i każdy jest trudnym orzechem do zgryzienia. Ale możesz ich wynajmować do walk po twojej stronie. Nie są tani, ale bardzo skuteczni.

Sama gra wygląda bardzo ładnie, areny są ciekawie zaplanowane, widowiskowe i dają spore możliwości bitewne. Prawdziwie zabawnie wyglądają rozmaite pojazdy latające [no, jak się dysponuje magią, to można zmusić do lotu nawet czajnik!].

Pojazdy poruszają się niezwykle sprawnie, i rozmaite figury bojowe [pętla, beczka, przewrót Immelmana, hakenkrojc, podwójny pilsner, Salchov, Richthofenass i kilka innych, dostępnych tylko po 20 latach praktyki lub 30 piwach :)] można przypisać odpowiednim klawiszom, co bardzo ułatwia sterowanie.

Podstawową sprawą jest utrzymywanie odpowiedniej szybkości - doświadczony pilot baczy też, czy ma dość magicznej mocy [Mana], do wykonywania ewolucji i ciskania zaklęć. Należy także zbierać amunicję - nawet jeśli sam jej nie potrzebujesz, pozbawisz jej w ten sposób innych. To samo tyczy się energii magicznej Mana.

W powietrzu uważnie się rozglądaj na wszystkie strony - i nie trać oczu najbliższych sąsiadów. Nie szukaj wrogów daleko, sąsiedzi też się nadadzą. Najtrudniejszy cel do trafienia, to ten, którego nie widać - możesz się skryć za czarem niewidzialności - ale wtedy lepiej pozostać w bezruchu.

Wszystko to wskazuje, że rozgrywki można toczyć na wiele sposobów - co sprawia, że gra jest dość atrakcyjna. Po pewnym czasie możesz używać pocisków samonaprowadzających - a użyte przeciwko tobie możesz gubić pomiędzy skałami, albo odpalać fałszywe cele, lub osłaniać się magią.

FH jest o tyle zabawna, że jej twórcy w zasadzie "przełożyli" na język zabawnej magii wszelkie chwyty, jakie stosują obecnie samoloty myśliwskie podczas walk powietrznych - i to z dobrym skutkiem.

Gra ma też tryb Multiplayer, z którego pewnie niewielu graczy skorzysta [z powodu łajdacko wysokich opłat, jakie pobiera za korzystanie z Sieci nasz ukochany {oby szczezł jak najprędzej!} monopolista, Telefonia Polska S.A.] więc aby nie drażnić pozostałych, damy sobie spokój z opisem jego możliwości.

Twórcy pomyśleli i o trybie Tuturial - możesz w dość bezpiecznym otoczeniu poznać wszystkie zasady sterowania swoim pojazdem [lub zwierzęciem] i dopiero potem rzucić się w wir walki. Niekoniecznie musisz od razu wybierać twardych przeciwników - co zresztą szczerze odradzamy. Zacznij łagodnie, spokojnie... na pokazanie lwiego szponu przyjdzie czas potem.

Wszystkiemu towarzyszy niezła ilustracja muzyczna, którą zresztą można sobie odsłuchać oddzielnie.
Wszystko razem składa się na dobrą zabawę, którą polecamy graczom mającym niekiedy chęć polatać - choćby na latającym dywanie! - nie lubiącym za to zawracania sobie głów obrotami silnika, przepustnicą, temperaturą chłodnicy, hamulcami podwozia, wskaźnikami wysokości i wieloma innymi sprawami, o których muszą pamiętać zwolennicy realistycznych symulatorów lotu i walk powietrznych. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
TAKE 2 Interactive Illusion Softworks / PTERODON

Dystrybutor:
Play it tel. 018 4440560

Internet:
http://www.flyingheroes.com

Wymagania:
P233, Win95/98, 64 MB Ram, DirectX, CD×4

Akcelerator:
konieczny

Plusy:
- ciekawe podejście do tematu - można latać nawet czajnikiem bojowym!
- nieco humoru
- efektowna wizualnie i całkiem grywalna

Minusy:
- no... w końcu nawet latanie czajnikiem może się znużyć, a gra nie ma za wielu innych atrakcji.

Najpopularniejsza platformówka na rynku

JAZZ JACKRABBIT 2 the secret files

49⁹⁰

całkowicie po polsku

Seria gier Jazz JackRabbit 2 **The Secret Files** i **Zimowe Przygody** to doskonała rozrywka.

Mnóstwo dynamicznych, naszpikowanych niespodziankami poziomów, setki przezabawnych przygód...

DOSKONAŁY PREZENT

JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMOWE PRZYGODY

... tryb jednego lub wielu graczy w kilku trybach współdziałania. Troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori. Edytor poziomów...

'Po prostu fajna rodzinna platformówka'
(CD Action)

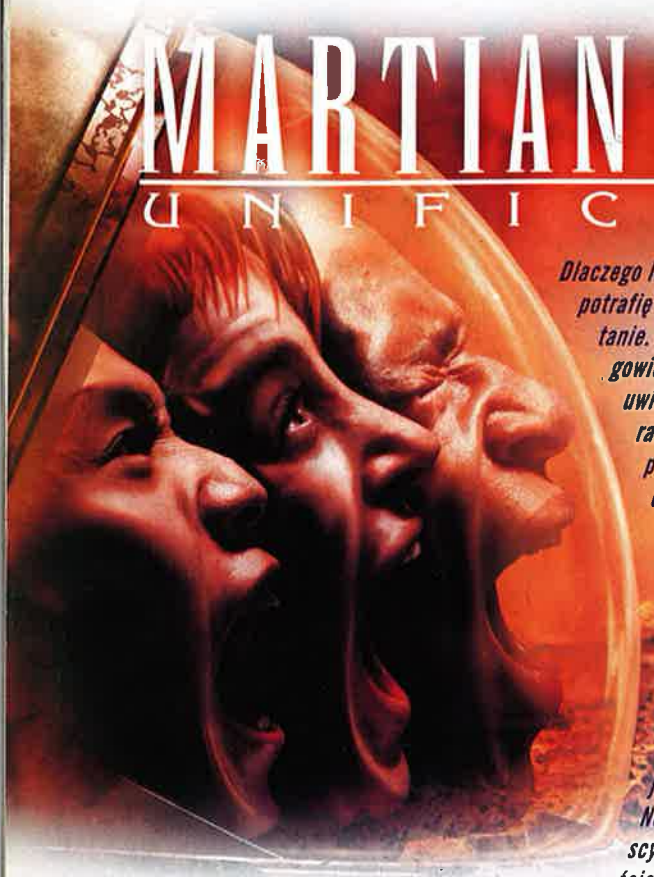
49⁹⁰

L.K. Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 856 99 12
office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Win. 95/98. Wysyłka do 24 godzin od zamówienia. Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION



Dlaczego ludzie lubią się bać? Nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie. Podobnie jak psychologowie. Ludzie po prostu uwielbiają siedzieć wieczorami przed telewizorem i pocić się ze strachu, tudzież obgryzać paznokcie z nerwów (w przenośni i dosłownie). Nic zatem dziwnego, że powstają gry - horrory. Pamiętamy kultowe Alone In The Dark; później mieliśmy szansę zagrać w takie tytuły, jak Resident Evil czy Nocturne. Obecnie wszyscy gracze z niecierpliwością czekają na czwartą część Alone In The Dark. Nie muszą jednak siedzieć i czekać bezczynnie. Mogą przecież zagrać chociażby w Martian Gothic.

ELD (np: Immortal "Damned In Black")

Trzynaście tysięcy lat temu w ziemię uderzył meteoryt - fragment skorupy Marsa. W 1984 roku badający go naukowcy odkryli w nim ślady bakterii. Na Marsie istnieje życie...?! To są fakty o których z pewnością gdzieś czytaliście. Dalsza część fabuły Martian Gothic to jednak już tylko fikcja. Przerażająca fikcja. Na początku XXI wieku NASA wspólnie z korporacją Earthcare Unity postanawia wybudować na Marsie kolonię. Baza zostaje nazwana Vita i wkrótce po jej wybudowaniu przystąpiono do poszukiwania życia na czerwonej planecie. 8 sierpnia 2018 roku odebrano ostatni meldunek z bazy, po czym w eterze nastąpiła kompletna cisza.

Dziesięć miesięcy później w bazie Vita ląduje wahadłowiec z Twoją ekipą na pokładzie. Twoim zadaniem jest ponowne uruchomienie bazy oraz odkrycie, co spowodowało zamilknięcie kolonistów. W skład drużyny wchodzą trzy postacie. Kenzo Uji jest japońskim specem od komputerów i ma się zajmować obsługą komputerów w bazie. Diane Matlock jest Angielką, a z zawodu mikrobiologiem. Jej zadaniem jest zidentyfikowanie odkrytych wirusów. Wreszcie trzecią osobą jest Amerykanin (dość typowy dla gier zestaw narodowościowy ;)) Martin Karnee. Dobrze zbudowany i odpowiednio wyszkolony stanowi niejako osłonę Diane i Kenzo.

To tyle o średnio atrakcyjnej fabule Martian Gothic. Nie wiem czemu, ale do komputerowych horrorów jakoś bardziej pasują mi fabuły Alone In The Dark i pochodne. Wampiry, zombie i te sprawy - a nie zmutowane ufole. Chociaż i tak fabuła to jeden z najsilniejszych punktów Martian Gothic. Bowiem jest to gra, która ABSOLUTNIE nic nowego nie wnosi do gatunku i jest zwyczajnie nudna. Ale po kolei. Najpierw krążek z Martian Gothic przewędrował przez łapki trzech czy czterech redaktorów. Dlaczego? Ponieważ na trzech kompach chodził tak, że ruchy bohatera kojarzyły się z... no, brak mi porównania. Zwyczajnie bohater stał w miejscu. I nie dlatego, że sprzęt był cienki. Wszyscy mamy bardzo podobne konfigi, różniące się detalami [modelem karty graficznej dla przykładu]. A jednak na niektórych maszynach - wcale nie słabszych od innych - gra stawała dęba.

Dopiero na czwartym kompie coś się ruszyło - ale o płynności nie było mowy. Jest to o tyle dziwne, że grafika wcale nie jest jakaś szokująca. Rzekłbym nawet, iż jest dość cienka jak na dzisiejsze wymagania. Gra uruchamia się tylko w jednej rozdzielczości - i to 640 x 480! Nic zatem dziwnego,

Martian Gothic jest po prostu przeciętnie zrealizowanym horrorkiem. Takich gier było już sporo i na pewno powstaną następne. Na tle innych gier z tego gatunku niczym specjalnie się nie wyróżnia. Jedynym, fajnym pomysłem jest możliwość kierowania trzema postaciami.

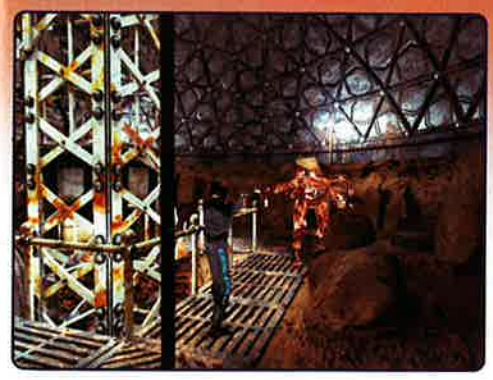
że Martian Gothic wygląda o wiele gorzej niż chociażby Nocturne, który przecież też nie był żadną rewelacją. I doprawdy nie bardzo rozumiem po jakiego grzyba ta gra wymaga akceleratora? Jakoś poza drobnymi wyjątkami za bardzo nie widać, aby z niego korzystała. Tym niemniej renderowane tła prezentują się całkiem dobrze. Dobrze dobrane kolory, sporo drobnych szczegółów etc. Tragiczne natomiast są postacie oraz ich animacje. Składają się one z polygonów, ale mimo to są wyraźnie kanciaste. Ich kwadra-

towe sylwetki i głowy kojarzą mi się jednoznacznie z zabytkowym Alone In The Dark. Przynajmniej wiadomo, skąd czerpali inspirację autorzy Martian Gothic :P. Zapomnieli jednak przenieść ten wspaniały klimat AitD.

Zgonem grozi ujrzenie znienacka przeciwników. Nie myślcie, że na zawał serca. Bynajmniej. Raczej z powodu śmiechu, bowiem wygląd potworów wzbudza we mnie niepohamowany atak wesołości. Jakoś nie mogę się ich przestraszyć - są takie groteskowe. W dodatku poruszają się jak zombie z kiczowatych horrorów klasy C. Z drugiej jednak strony są to potwory, więc powinny się (chyba?) tak poruszać. OK. Tylko dlaczego tak samo chodzą postacie, którymi kierujemy???! Nie dość, że wszystko działa przeraźliwie wolno (na P 433 z 128 RAM + TNT2 32 MB!), to jeszcze ruchy są nienaturalne. Ciężko się operuje przedmiotami i bronią. Prawdziwa katorga, a udział w tym ma także zła praca kamer. Czasami ustawia się tak, iż nie bardzo widać, co tak właściwie się dzieje na lokacji.

Zauważyliście, że jeszcze ani słowem nie wspomniałem o tym, jak się gra w Martian Gothic? Nie wiem bowiem, czy ma to jakikolwiek sens. Graliście w Alone In The Dark [ten tytuł obsesyjnie tu powraca - bo, mimo prehistorycznej grafiki, jest dla mnie wzorem dobrego horroru na PC], Resident Evil lub Nocturne? Jeżeli tak, to wystarczy Wam wrażeń i możecie odpuścić sobie tę grę. Martian Gothic jest bowiem nieudolną kopią tych tytułów, czyli horrorem TPP. Gracz kieruje poczynaniami trójki bohaterów (patrz początek recenzji) i szwenda się po opustoszałej bazie, wycinając w pień "sympatyczne" zombie. Pewną nowością jest fakt, iż nie jesteśmy tak typowymi dla tego gatunku samotnikami i w dowolnym momencie możemy zmienić postać na kogoś z tej trójki. Jest to o tyle fajne, że czasami zdarza się nam znaleźć w pułapce, czyli zamkniętym pomieszczeniu (komputery w całej bazie są zepsute i często zdarzają się takie nieprzewidziane sytuacje). Zamiast rozpaczać i bić głową o ścianę, przełączamy się na drugą postać i, po dotarciu do tego zamkniętego pomieszczenia, otwieramy go od zewnątrz.

Nie zmienia to w niczym grywalności gry, a ta jest zwyczajnie słaba. Jak już wspomniałem, brakuje w Martian Gothic momentów, kiedy można się naprawdę przerazić. Owszem, bez przerwy pojawiają się stada potworów, ale... No wyrzynamy je i czekamy na kolejne stadko. Brakuje mi klimatu zagrożenia, niepewności... Tego niestety w Martian Gothic nie uświadczysz. Znacznie częściej zdarzają się frustrujące momenty. Przykładowo znalazłem się w jednym pomieszczeniu z zombie. Chcę wyjść z niego, podchodzę do drzwi, otwieram je i... ten wredny potwór łapie mnie od tyłu i wciąga z powrotem do pokoju. Uwalniam się, podchodzę do drzwi i nie wiedzieć dlaczego muszę je ponownie otwierać. Kiedy już to uczyniłem, sytuacja się powtórzyła. Zostałem złapany i wciągnięty raz jeszcze. I tak aż do mojej śmierci.



Nieco lepszej jakości są zagadki. Nie wszystkie, ale większość stoi na dobrym poziomie. Zdarzają się buraki, jednak jest ich mało i dadzą się przeżyć. Za to drażniąca jest ilość zachęcająco wyglądających przedmiotów na lokacjach, których niestety nie da się użyć. Służą po prostu jako dopełnienie tła. Aha, i jeszcze jedno. Fabuła jest niemiłosiernie liniowa!

Po lewej:
Czyż nie pisałem, że tła są ładne?

Ocenę końcową oraz klimat gry podnosi troszkę całkiem dobra muzyka. Wzbudza ona niepokój, tak potrzebny w tego typu grach. Myślę sobie nawet, że gdyby nie ta muzyka, to Martian Gothic straciłoby połowę swojej i tak niewysokiej grywalności. A tak, to przynajmniej możemy posłuchać dobrej muzy. Dobrze wybrano również głosy bohaterów. Na przykład Martin Karnee mówi wspaniale zimnym i suchym głosem. Skoro już o tym mowa, to muszę w dwóch słowach pozytywnie wyrazić się o dialogach. Napisał je znany pisarz science fiction Stephen Marley. Nie jest to jakieś głupie paplanie w stylu "die, die f*** zombie!", ale inteligentne i - co równie ważne - mroczne wypowiedzi. Czasami aż ciarki przechodzą po plecach.

Mam nadzieję, że to coś jest martwe!

I takim oto sposobem dotarliśmy do, jak to mówią Angole, "final comments". Martian Gothic jest po prostu przeciętnie zrealizowanym horrorkiem. Takich gier było już sporo i na pewno powstaną następne. Na tle innych gier z tego gatunku niczym specjalnie się nie wyróżnia. Jedynym fajnym pomysłem jest możliwość kierowania trzema postaciami. Poza tym nuda i wtórność. Słaba grafika, liniowa fabuła, duże wymagania sprzętowe etc. Nie wiele jest też podczas gry w Martian Gothic momentów, w których czujemy jak niebo wali się nam na głowy. Szkoda. Zatem pozostaje nam cierpliwie czekać na Alone In The Dark 4... □

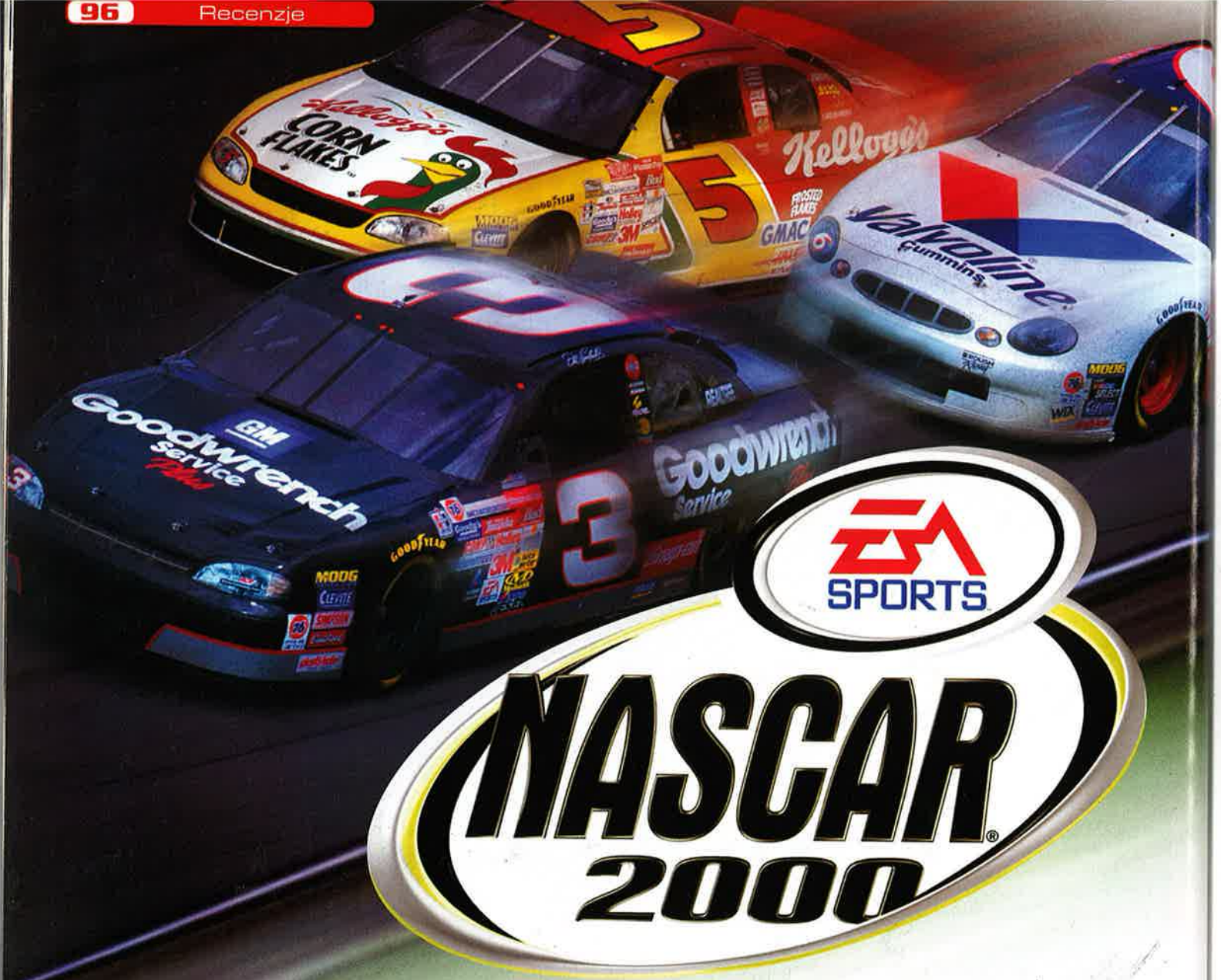
Ocena: 5

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Talonsoft
Dystrybutor: Play it 018 4440560
Internet: http://www.talonsoft.com
Wymagania: P II 266, WIN 95/98, 32 MB RAM, 4xCD, karta muzyczna
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- krew leje się gęsto
- niezła muzyka
- całkiem logiczne zagadki
- możliwość kierowania trzema postaciami
- dobre dialogi i fabuła

Minusy:
- słaba grafika
- ciekawe, jaki sprzęt jest potrzebny do gry?
- nie za trudna
- niektórzy wrogowie zabijają... śmiechem ;)
- nieudana kalka Alone In The Dark
- liniowa fabuła



Cykl NASCAR dla bardzo wielu osób kojarzy się przede wszystkim z jazdą w kółko po wielkich, jajowatych torach. Cóż, rzeczywiście, na pierwszy rzut oka wygląda to raczej zniechęcająco, sam zresztą jeszcze nie tak dawno omijałem praktycznie wszystko, co miało z "jajami" jakiekolwiek konszachty, szerokim łukiem. Bo przecież "to z prawdziwymi wozami nie ma nic wspólnego"! Wystarczyła jednak krótka styczność z pierwszym Nascarem, firmowanym przez Papyrus, by z przeciwnika jazdy w kółko zmienić swą postawę na co najmniej neutralną: "hmmm, faktycznie, "coś" w takiej jeździe jednak jest..."

McDrive

A przynajmniej być powinno. Bardzo istotnym warunkiem pozytywności doznań jest bowiem jeszcze odpowiedni poziom realizmu - przecież utrzymanie panowania nad maszyną przy szybkościach rzędu trzystu kilometrów na godzinę, to praktyczne jedyne wyzwanie, jakiego mogą dostarczyć kierowcy owale. Jednak w przypadku NASCAR 2000 wydawało się, iż z czym, jak z czym, ale akurat z realizmem większych problemów być nie powinno. W końcu ledwie parę tygodni temu miałem (i nadal mam!) wielką przyjemność grania w Need For Speed: Porsche 2000, za którym stał przecież nie kto inny, jak odpowiedzialny za obecnego Nascara Electronic - Arts. Gra referencje miała więc całkiem niezłe, ale czy aby na pewno miały one pokrycie? Cóż, na odpowiedź musiałem jeszcze trochę poczekać, najpierw bowiem trzeba było przejść przez proces wstępnego odpakowywania i instalacji.

Na szczęście przebiegł on bez problemów (no może poza koniecznością wyboru wielkości instalacji - ale skoro jest i "typical", to i bez chwili zastanowienia na niego właśnie padł wybór), więc już po paru chwilach udało mi się szczęśliwie dotrzeć do menu głównego, skąd po paru kliknięciach przeniosłem się do wnętrza bolidu znajdującego się na jednym ze słynnych owali. Pozostało jeszcze tylko przeczekać niecierpliwie parę sekund aż komputer odda kierownicę graczowi i wóz nareszcie był mój! Ale jak się okazało - radość była co najmniej przedwczesna... Po paru dalszych sekundach i pierwszym zakręcie okazało się bowiem, że całe te wielkie nadzieje, odnośnie realizmu i radości z samego prowadzenia, należy po cichutku schować do szafy; już od pierwszych chwil gracz natyka się bowiem na niemal zupełne ich przeciwieństwo!

Pierwsze starcie z grą wypadło więc raczej nieciekawie, ale że rzadko jedna bitwa decyduje o wyniku wojny, więc po opuszczeniu nieszczęsnej jazdy na ustawieniach standardowych wybrałem się na wycieczkę po menusach. Zwłaszcza te odpowiedzialne za konfigurację mogły mieć tutaj podstawowe znaczenie, jako że wcale niewykluczone było, iż ten mały realizm można było po prostu wyłączyć.
I faktycznie, opcji konfiguracyjnych jest całkiem sporo, ale, niestety niezależnie od ich ustawień, realizm, znany z tytułów Papyrusa czy Need for Speeda, jest tu po prostu nieosiągalny. Cóż, nie pozostało mi więc nic innego, jak tylko się z tym pogodzić - w końcu mogło się przecież okazać, że dzięki takiemu na przykład reklamowanemu na prawo i lewo AI same wyścigi były wystarczająco emocjonujące i bez pełnego realizmu?

Po paru godzinach spędzonych na kolejnych torach - swoją drogą dodanie pięciu fikcyjnych, przypominających miejsce rozgrywania zawodów Formuły 1, wyszło tej grze na dobre, gdyż przy takim sobie realizmie owale są raczej nudnawe. Muszę jednak z przykrością stwierdzić, że choć faktycznie AI to bodajże najmocniejsza strona gry, to obniżenie grywalności, spowodowane słabym realizmem, jest zbyt wielkie, by mogło je ono w pojedynkę zniwelować. Ale zanim do tego dojdę, parę słów o niej jednak napiszę - bo i faktycznie warto.

Otóż chyba po raz pierwszy (a zresztą - jeśli nie pamiętam innych przypadków, to zbyt dobre raczej nie były, nie?) poszczególni zawodnicy różnią się od siebie nie tylko kolorem swych bolidów tudzież nazwiskami, ale także i swoim zachowaniem! I to nie tylko na papierze!!! Zresztą nie dość, że można się o tym przekonać w czasie wyścigu, to jeszcze, dzięki znajdującemu się na płycie edytorowi AI, nic nie stoi na przeszkodzie, by dowolnie parametry poszczególnych kierowców modyfikować! Jak dla mnie pełen

odjazd - tym bardziej, że można także zmodyfikować parametry swojego zawodnika! I wcale nie jest to takie głupie, bo w dowolnym momencie można włączyć coś na kształt autopilota, a wtedy lepiej chyba, by wóz był prowadzony zgodnie z naszą osobistą taktyką.
Na zmianie parametrów (jest ich zresztą całkiem sporo - w każdym razie jakoś żadnego mi nie brakowało) możliwość ingerowania w ustawienia sztucznej inteligencji się zresztą nie kończy. Dodatkowo można bowiem jeszcze uruchomić grę w trybie nagrywania toru jazdy, dzięki czemu, przy odrobinie dobrych chęci, można dowolnego zawodnika przerobić prawie że idealnie na naszą modłę! Niestety, ten wspaniały obraz psuje niemożność zmiany imienia zawodnika - co swoją drogą zakrawa niemalże na skandal. Ja rozumiem, że umowy licencyjne i w ogóle, ale brak tak podstawowej opcji jest jednak dla gracza dużym ciosem - w końcu chciałoby się przecież "pracować" na swoje konto, nie?

Co jednak znacznie gorsze, na dotychczas wymienionych wpadkach kłopoty gry wcale się nie kończą. Weźmy choćby i sam wyścig. Miło wprawdzie, że zawodnicy zachowują się dość "ludzko", ale niestety nie idzie to

Nascar 2000 ma ze wszystkich samochodówek najlepsze AI przeciwników - ale niestety idzie to w parze ze średnią grafiką, wysokimi wymaganiami sprzętowymi i słabym realizmem jazdy... W przyszłości może się jednak z tego narodzić konkurent nawet dla Papyrusa!

już w parze nie tylko ze wspomnianą na samym początku jazdą, ale i z detekcją kolizji tudzież grafiką. A to wzięte do kupy rujnuje przyjemność walki równie skutecznie, co mały realizm prowadzenia wozu.

Cóż to bowiem za przyjemność z jazdy zderzak w zderzak, jeśli nie raz i nie dwa zdarzyło się (w czasie kotłowaniny na owalu), że i czołowe zderzenia kończyły się bez najmniejszego nawet zadrapania lakieru? Owszem, czasami detekcja kolizji działa nawet całkiem nieźle, ale i tak do emocji, znanych choćby z tytułów Papyrusa, jest jeszcze bardzo daleko - i to nawet gdyby działała dobrze i przez cały czas.

Także i grafika prezentuje się na poziomie, że tak się wyrażę, średnim... W dobie wirtualnych kokpitów połączonych z emulacją ruchów głowy, wynikających z działających na wozy przyspieszeń, nieruchoma deska rozdzielcza prezentuje się wprost archaicznie. Zresztą jej nieruchomość można by jeszcze jakoś przeboleć, gdyby nie pewien "drobny" szczegół: brak kierownicy. Tak, tak - w Nascar 2000 kierownicy po prostu nie uświadczysz, a to już wzbudza chyba jedynie politowanie... Wygląd samochodu to jednak nie wszystko, więc warto na pocieszenie dodać, że tory przygotowano już z nieco większą dbałością. I choć na fajerwerki lepiej się nie nastawiać, to jednak, gdyby nie wnętrze wozu, całość gry prezentuje się nawet, nawet: zachwycać się nie ma czym, ale i narzekać także zbytnio się nie chce. No chyba, że ktoś jest maniakiem flar, bo ten efekt jest już niestety twórcom nieznany - zresztą fakt ten, ale to już tak na marginesie, zbyt dobrze o nich nie świadczy... Ale nie czepiajmy się szczegółów. Tym bardziej, że jest jeszcze i parę większych nieprzyjemności, które same się na gracza rzucają.

Jakże inaczej określić bowiem parosekundowe przestoje, pojawiające się w czasie wyścigów w najmniej odpowiednich momentach? Owszem, jest na nie dość prosta rada i wystarczy zainstalować całość plików na twardym dysku, by przestoje spowodowane ich doczytywaniem z kompaktu ustąpiły, ale - w typowej instalacji są one nie do uniknięcia! Zresztą także i bez nich gra wcale szybkością nie oszałamia. Do tego stopnia, że na sprzęcie lepszym od rekomendowanego (400MHz, 128MB RAM i TNT2) na płynną jazdę w 640x480 bez wyłączania szczegółów nie ma nawet co liczyć! A to zakrawa już na lekkie przegięcie, bo aż strach sobie wyobrazić, jak się ta gra zachowuje przy minimalnej konfiguracji...

Ale na szczęście Nascar 2000 nie składa się jedynie z samych li tylko wad. Zalet, mimo iż niezbyt wiele, też jednak trochę posiada. Oprócz bardzo dobrego AI można do nich bez dwóch zdań zaliczyć także i system odpowiedzialny za efekty dźwiękowe, który odpowiada nie tylko za rasowy odgłos silnika (te siedemset koni wzbudza w każdym razie respekt!), ale i za całkiem niezłe odwzorowanie odgłosów innych wozów. Dzięki temu, przy dobrej karcie i baterii głośników (lub słuchawkach) przeciwników, lokalizuje się bez problemu i na sam słuch! Jest to zresztą właściwie nieuniknione, bo na terminowość komunikatów z boksu lepiej nie liczyć, gdyż nie dość, że są za rzadkie, to jeszcze opóźnione. Ale że nie miało być już więcej o wadach, więc przejdźmy do samego boksu.

Zaletą mechaników w nim pracujących jest całkiem niezła znajomość budowy naszego wozu, dzięki czemu, mimo niezbyt wielkiego realizmu, ma się wpływ na całkiem sporą liczbę jego współczynników. Właściwie, biorąc tylko je pod uwagę, można dojść do wniosku, że jest to całkiem porządny symulator! Aż szkoda, że nie jest...

Skończmy już jednak narzekać. Nie można mieć przecież wszystkiego, a z drugiej strony - nie każda nowa gra musi być od razu hitem. Nascar 2000 zaś, jeśli ktoś tylko posiada mocny sprzęt i przedkłada walkę z innymi nad realizm, wcale nie jest tytułem złym. Ma w końcu bardzo dobrych zawodników i niezłe odgłosy, co w połączeniu z niezbyt wymagającym modelem jazdy i znośną grafiką (na dobrym sprzęcie, bo przy słabszych ustawieniach tak dobrze już nie jest) daje mieszankę mogącą znaleźć zwolenników, zwłaszcza, jeśli dodać do tego możliwość gry sieciowej i dokładne odwzorowanie zawodników i wozów z zeszłego sezonu.

Oczywiście, nawet przy takim postawieniu sprawy ciężko nie zauważyć, że jest to tytuł lekko tylko odbiegający od średniej, ale w przyszłości warto byłoby ten cykl (o ile tylko będzie on miał kontynuatorów) bacznie obserwować, bo dobre AI i możliwość jego własnoręcznej edycji jest czymś, o czym konkurencja na razie może jedynie pomarzyć. Dlatego też nie wątpię, że jeszcze o Nascarze z EA Sports usłyszymy - o czym zresztą nie omieszkamy Was w przyszłości poinformować. □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: EA Sports
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6429553
Internet: http://www.easports.com
Wymagania: W 95/98, P233, 32MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4MB, karta dźwięk.
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- całkiem niezłe odgłosy, zwłaszcza silnika
- parę torów fikcyjnych nie będących jajem
- rzeczywiste dane zawodników i wozów
- niezli przeciwnicy różniący się taktyką
- możliwość zmiany ustawień AI kierowców
- całkiem rozbudowany setup wozów

Minusy:
- taka sobie grafika
- duże realne wymagania sprzętowe
- o realizmie lepiej zapomnieć...
- problemy z kolizjami
- nie można zagrać pod własnym imieniem
- nie można zmienić ustawień pogody

Polskie gry - story

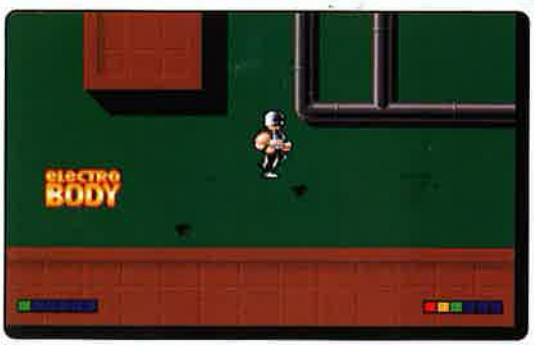
Polski przemysł zajmujący się grami nigdy nie należał do bardziej rozwiniętych, jednak dziwny byłby fakt, gdyby nasi rodacy nigdy nie wsławili się żadnymi hitami na miarę światową... no, powiedzmy - europejską. Za czasów świetności Amigi i 386 sytuacja wyglądała w miarę podobnie do stanu dzisiejszego - z reguły gier nie robiono w ogóle, a jeśli już, to mniej więcej 10% nadawało się do pogrania. Może to trochę zbyt ostra krytyka, ale co się oszukiwać - dzisiaj tylko Mirage, LK Avalon i Metropolis są w stanie zaistnieć na świecie. Pozostałe firmy albo nie mają środków, albo same sobie rzucają belki pod nogi (jak wiadoma "korporacja komputerowa po polsku" sprzedająca grę w prowokujących, drewnianych pudełkach ;)).

Krzysztof Gonciarz

Na szczęście, wspomniane dwie firmy, razem z kilkoma pomniejszymi partnerami, osłodziły życie graczom sprzed lat, wydając od czasu do czasu gry, których powstydzić się nie powinna żadna zachodnia firma. W poniższym artykule przedstawię kilka gier, może i nie najlepszych czy najgłośniejszych, ale z pewnością - najpopularniejszych w swoim czasie. A więc, w myśl zasady "Polak Potrafi", ruszamy do dzieła!

Elektro Body

X Land
1992



Może się to wydać niemożliwe, ale kiedy jeszcze byłem zatwardziałym amigowcem i swoje relacje z przebojami z PC opierałem jedynie na recenzjach z gazet i przepatrywaniu twardzieli kolegów, nie miałem okazji chyba zobaczyć komputera w stylu 386 z 8Mb RAMu, bez zainstalowanej małej, wielkiej polskiej gry - Elektro Body.

Sprawa jest prosta - jesteś robotem i musisz przedostać się do... to znaczy zniszczyć... pokonać... no dobra, nikt do końca nie wie o co w tym wszystkim chodzi, najważniejsze to, że jako ten właśnie robot należało, po trupach, pruć przed siebie. Na drodze stawały zwykle małe robociki, na które wystarczał tylko jeden strzał, wieżyczki strzeleckie, oraz setki bliźniaczo podobnych do siebie korytarzy. No właśnie, EB należy do dawno zapomnianego (przynajmniej z definicji) gatunku labiryntówek, w których głównym przeciwnikiem jest brak zmysłu orientacji. Zabawa była przednia, dzieciaki i młodzież szalały, podobnie jak X Land, autorzy gierki.
Elektro Body to klasyczny przykład na to, że do gry przyciąga najbardziej coś, czego określić się nie da, coś, co odnajdują tylko autorzy tych gier, które odnoszą sukces. No bo w końcu, co można powiedzieć o tej grze, nie wyróżniającej się praktycznie niczym (grywalnością także :), a mimo to goszczącej w owym czasie w każdym domu przeciętnego, polskiego gracza. Hm, chyba tymi ostatnimi słowami sam sobie odpowiedziałem.

Tajemnica Statuetki

Metropolis
1993

O ile Teenagent był pierwszą polską przygodówką na CD, o tyle Tajemnica Statuetki była pierwszą pl przygodówką... w ogóle! Tak, tak, narodziny gatunku polskich przygodówek datujemy więc na chwalebny rok 1993.

Metropolis pod względem grafiki wyręczyło się dość prostą metodą, zapomnianą już dawno z oczywistych względów, a mianowicie zastąpieniem normalnie rysowanego pola akcji skanowanymi zdjęciami. Kiedyś było to naprawdę fajne i kładło normalną grafikę na łopatki (przesadzam;), dzisiaj wygląda, nie owijając w bawełnę, żałośnie:).
Gracz wcielał się w postać Johna Pollacka, mającego za zadanie rozwikłanie zagadki zniknięcia kilku okazów bezcennych figurek. Scenariusz jest naprawdę mocną stroną tej gry, zagadki są dobrze przemyślane, logiczne i miodne.

Statuetka była w swoim czasie bardzo udanym początkiem dla polskich przygodówek. Panowie z Metropolis po raz pierwszy udowodnili swój profesjonalizm, otwierając sobie drzwi na przyszłość, co doprowadziło ich do takich gier, jak "Książe i Tchórz".

Kajko i Kokosz

Pełna wersja: CDA 4/98

Seven Stars
1994

Każdy wie, że gry opierane na różnych źródłach niekomputerowych - książkach, filmach i innych - rzadko kiedy prezentują poziom godny swoich "ojców". Tak na szczęście nie było z jedną z niewielu polskich adaptacji polskich dzieł, w tym przypadku komiksów Janusza Christy pt. "Kajko i Kokosz". Tak, tak, polscy Asterix i Obelix mieli także swoje 5 minut na komputerach. W dodatku nie byle jakie 5 minutek - "Kajko i Kokosz w krainie Borostworów" to jedna z najlepszych polskich przygodówek w krótkiej ich historii.

Kto tylko czytał doskonałe komiksy mistrza Christy, wie zapewne o co w tej bajce chodzi. W wielkim skrócie - Kajko i Kokosz to para wojów, mieszkających sobie spokojnie wraz z rodzinami i przyjaciółmi w Mirmiłowie. Wioska ta, wyglądająca jak tradycyjny polski gród sprzed kilkuset lat, dręczona jest wciąż przez ciągłe knowania osiadłych nieopodal zbójcerzy, pod wodzą złego Hegemona. Ludzka komedia toczyła się długo, w każdym odcinku prezentując nowe, wymyślne przygody, w które uwikłany został cały Gród, a K&K wysyłani byli w charakterze lokalnych herosów w celu rozwiązania problemu.

W grze sytuacja jest jasna - zbójcerze zniszczyli studnię w wiosce i przygotowują się do ataku. Dwaj bohaterowie postanawiają udać się do odległej, tytułowej krainy Borostworów, ponieważ tam właśnie odnaleźć można artefakt, który umożliwi reinkarnację źródełka.
Fabuła może wydać się nieco dziwna, ale tak już po prostu jest z komiksami Christy.
Godną wspomnienia sprawą jest oprawa graficzno-dźwiękowa gry. Jest ona o tyle niecodzienna, że grafika nawet dziś zwala na kolana, a muzyka (i speeche w wersji CD!) od zawsze wzbudzała odrazę. No cóż, trudno się mówi, dźwięk zawsze można wyłączyć, natomiast grafika nadrabia jego brak znakomitą jakością i niepowtarzalnym, komiksowym klimatem.

Franko

Pełna wersja: CDA 2/98

Mirage
1994

W chwalebnym roku pańskim 1994, gry, powszechnie znane jako mordobicia, były jednym z wiodących gatunków. Wtedy najważniejszym punktem rozkładu dnia przeciętnego gracza była szybka rozgrywka w Mortala czy Street Fightera. Zauważyli to i wykorzystali goście z Mirage Software, powołując do życia pierwszą, polską bijatykę z prawdziwego zdarzenia (mimo że była ona z podgatunku "chodzonych). Każdy, kto w owym czasie miał okazję w nią zagrać, zapewne pamięta, że był to od razu skok na głęboką wodę.

W zasadzie najbardziej przyciągającym graczy do polskich produkcji, nie licząc ojczystego języka, czynnikiem, jest oddanie w grze realiów naszego pięknego kraju. Tak właśnie było z Franko: The Crazy Revange (taki był tytuł, nikt nie wie czemu nie "Szalona Zemsta"), gdzie autorzy z zegarmistrzowską precyzją dokonali przeniesienia na monitory sytuacji na podwórku osiedlowym, gdzie młodzieńcy uczą się do egzaminów z łaciny. Tak właśnie było, akcja Franka osadzona była na bliżej nieokreślonym osiedlu, a przeciwnikami były niezliczone hordy skinów, punków, a nawet policjantów, wszystkich wyrażających się wyszukany-

mi, zapisanymi w wavach epitetami. Kontrowersje się podniosły, cenzorzy szaleli z wściekłości, a Mirage zacierało rączki, ponieważ z początku gra sprzedawała się jak świeże bułeczki, pomimo dość niskiej jakości grafiki i muzyki.

Generalnie, Franko nie byłby godny uwagi, gdyby nie naprawdę specyficzna otoczka, pojawiająca się podczas grania. Chyba po prostu miłą odmianą jest pozostawić wampiry, zombie i zawodowych morderców, a dokopać paru skinom przypominających tych, którzy niedawno próbowali cię skopać, ponieważ włożyłeś zbyt szpanerskie okularki.

Ardeny

Swords
1994

Strategie turowe... zawsze kojarzą się z niezapomnianym wysiłkiem umysłowym i wieloma godzinami przesiedzianymi nad planami kolejnych posunięć. Duża grupa graczy wątpi co prawda w ich walory strategiczne, jako argumentację przedstawiając obrazki Napoleona siedzącego przed mapami i przez kilka dni rozmyślającego, jaki ruch wykonać którym oddziałem piechoty. Nie wnikając jednak w szczegóły do dziś nie rozwiniętej wojny strategów turowych z RTSowcami, skupmy się na pierwszej dającej do myślenia grze strategicznej, którą chciałbym wam dzisiaj przedstawić - Ardeny.
Tytuł wiele sugeruje - dowodząc wojskami wybranej ze stron, poprowadzimy losy operacji niemieckiej z przełomu 1944 i 1945 r., mającej na celu zniszczenie wojsk alianckich znajdujących się w łuku Mozy. W rzeczywistości, bitwę tę przegrali Niemcy, między innymi, dzięki czemu Polska dziś jest, jaka jest, jednak gracz może losy historii poprowadzić inaczej i rozgromić aliantów, co z kolei ułatwiłoby pertraktacje pokojowe z USA i Wielką Brytanią.
Dziś gra wygląda archaicznie, ze swoją CGA'ową grafiką i brakiem obsługi myszy, jednak broni się przede wszystkim faktem, że była pierwszą polską strategią. Brzmi dumnie? Oczywiście. Jeszcze ciekawszy jest fakt, że stworzona ona została przez nikomu nie znaną (także i dziś ;)) firmę Swords. Wypada tylko pogratulować!

Teenagent

Metropolis
1995

Gra pt. Teenagent była kiedyś wydarzeniem na polskim rynku o wiele bardziej znaczącym, niż dzisiejszy Mortyr czy Gorky17. Nie, to było coś więcej. Pierwsza prawdziwa, polska przygodówka, z wszystkimi cechami tego gatunku, czy to nie brzmi dumnie? Jeszcze chyba ważniejsze jest, że późniejsza reedycja, pod tytułem "Nowy Teenagent" była... pierwszą polską produkcją na CD! Po raz pierwszy przy dźwiękach niezłej, gierkowej muzyczki, dane nam było słyszeć rodzime głosy odgrywane prosto z CD. "Aktorami" nie byli oczywiście jeszcze profesjonaliści, ale...

Gra zrealizowana była z przymrużeniem oka, co naprawdę wychodziło jej na dobre, ponieważ, nie oszukujmy się, o wiele łatwiej jest narysować karykatury ludzi niż prawdziwe, poważne postacie. Podobnie wesoło pomyślana była fabuła - wylosowany przez agentów specjalnych metodą wróżka + książka telefoniczna + palec wskazujący, Bogu ducha winny młodzieniec wplątany zostaje, po przejściu ekspresowego szkolenia i otrzymania wspaniałych, bondowskich gadżetów (hehe) w tajną akcję infiltracji posiadłości niejakiego Ciągwy. Nie zdradzając dalszego rozwoju akcji, powiem tylko, że humor i cięty język nie odstąpił bohatera ani na krok do samego końca.

Audiowizualia naprawdę zasługują na uwagę, nawet dziś miejscami zaskakując prostotą, a zarazem kunsztem wykonania. Nie jest to może 2d na miarę Herosów, ale naprawdę ułatwia wczucie się w niezwykle specyficzny klimacik gry. Muzyka z kolei, zwłaszcza w wersji CD, naprawdę wpada w ucho i nie nudzi nawet po wielu godzinach ciągłego grania.
Jeśli więc będziecie mieli okazję zagrać kiedyś w Teenagenta, nie wahajcie się ani chwili, przy takiej klasyce każda minuta zwraca się z nawiązką niezapomnianymi wrażeniami.

Polanie

Pełna wersja: CDA 5/98

User
1996

Druga strategia z dzisiejszego zestawu to, dla odmiany, klasyczny już RTS z 1996 roku autorstwa firmy User we współpracy z mało znaną MDE. Mowa oczywiście o Polanach - pierwszej i przez dłuższy czas jedynej naszej strategii czasu rzeczywistego.

Jak mówi tytuł, poprowadzimy w grze wojska Polan, w zamierzchłych latach VII i VIII wieku naszej ery. Fabuła mówi o niejakim Mirku, który powróciwszy z dalekiej wyprawy, zamiast oczekiwanego przyjęcia powitalnego, zastał jedynie popioły i zgliszcza własnej wioski. Nasz heros nie zamierzał oczywiście tolerować bezkarnego niszczenia jego rodzimych stron, więc postanowił zebrać swoją drużynę i ruszyć na kolejną wyprawę, tym razem mającą na celu zemstę za wyrządzone krzywdy.
Polanie to gra widocznie wzorowana na popularnej wówczas dylogii Warcrafta. Na każdym kroku spotkamy tutaj podobne klimaty, choć, trzeba przyznać, widziane jakby w krzywym zwierciadle - brzydka (na owe czasy także) grafika, tragiczna jakość dźwięku i wszechobecna monotonia podczas gry stawiają naszych przodków daleko za ówczesną konkurencją ze strony Warcraftów oraz nikomu nie znanej gierki Command & Conquer. A szkoda, ponieważ podstawy zamieszczone w grze dawały autorom duże pole do popisu i przy większych nakładach pracy można było zrobić grę świetną, a tak wyszła jedynie przeciętna, broniąca się dziś, w świetle dobrych czterech lat, byciem pierwszym RTS rodzimej produkcji. Udało się co prawda wtłoczyć do gry kilka naprawdę fajnych pomysłów, takich jak np. samo zbieranie surowców. Zwykle w RTSach mamy do czynienia z ropą, złotem lub kryształami, tymczasem u nas jest... mleko! Tak, tak, budujemy oborę, potem "produkujemy" krowę (zastępującą tradycyjnego harvestera), która, zjadając trawkę, napełnia swój "bak". I tak w kółko, według najnormalniejszych RTSowych zasad.

Generalnie rzecz biorąc, Polanie to naprawdę gra warta odpalenia i zapozania, jeśli więc naprawdę kochasz starocie oraz historyczne gierki, zagraj i pomyśl, że od takich tytułów pochodzą dzisiejsze Eksterminacja czy Earth 2150.

A.D.2044

LK Avalon
1996

Patrząc na wszystkie poprzednie, opisane pokrótce gry, zauważyłem jeden poważny szkopuł - zabrakło jakiejkolwiek pozycji jednej z najlepszych polskich firm softwareowych, czyli LK Avalon. Firma ta towarzyszy polskim graczom od dawien dawna, ponieważ z początku trudniła się produkcją gier na niezapomniane maszyny C64 i Atari. W 1996 roku chłopaki postanowili jednak zaszaleć i pokazać się jak najszerszej publiczności, nie tylko w naszym kraju, ale i całej Europie. A stało się to za sprawą niezapomnianej gry A.D. 2044.

Fabuła jawnie oparta jest na doskonałym filmie z Jerzym Stuhrem, pt. "Seksmisja". Podobnie, jak tam, główny bohater gry został zahibernowany o znaleziony w nieznanym miejscu, które później okazuje się być zniszczoną przez wojnę, a zarządzaną przez kobiety, Ziemią. Nie inny jest także główny cel zabawy, który, poza uratowaniem własnej skóry oczywiście, ogranicza się do wydania na świat potomka rodzaju męskiego.

Grafika w AD zapoczątkowała coś w rodzaju nowego gatunku, który systematycznie rozwijany jest do dziś przez Avalon (choćby i za sprawą Reah). Cała sztuczka polega na umiejscowieniu akcji w świecie pseudo 3D, w którym teoretycznie mamy pełną swobodę ruchów. Trzeba autorom przyznać, że jest to ciekawe rozwiązanie, a co najważniejsze - sprawdza się w akcji. Gorzej już niestety jest z samej interfejsem gry, który czasami nieco zawodzi przez złe rozmieszczenie ikonek lub zaplanowanie pomieszczenia. Na szczęście wady, jak zwykle w tego typu grach, przeważane są przez kilogramy zalet.

Tak duża gra nie mogła oczywiście być przeniesiona na komputery graczy za pomocą dyskietek, zdecydowano się więc na, wciąż rzadkie w owym czasie, CD. Ale uwaga, uwaga, AD 2044 to pierwsza rodzima gra, która nie zmieściła się na jednej płytce i została wydana na dwóch! Kolejna gra, kolejny wielki przełom w rozwoju polskiego przemysłu growego, także jeśli chodzi o ceny, ponieważ, o ile pamiętam, w swoim czasie AD był jedną z droższych gier w sklepach.
Podsumowując, AD to wspaniała gra z świetną do dziś grafiką, niezłą muzyką+dźwiękiem, oraz dużą dawką miodu. Gra, która, po roku prób, wydarła palmę pierwszeństwa, wśród polskich przygodówek, Teenagentowi. Nic, tylko grać i grać.

* * *

Mam nadzieję, że te kilka tytułów uświadomiło Wam, że mimo iż wciąż raczkujący, polski przemysł gierkowy istnieje i ciągle rozwija się, dając nam, graczom, kilka wspaniałych produkcji co jakiś czas. Takie myślenie napawa optymizmem i zarazem daje do myślenia... I tym patriotycznym akcentem kończymy dzisiejszą podróż do świata Retro.

Od redakcji: naszym zdaniem warto było zauważyć istnienie kilku innych polskich gier, z których szczególnie godna uwagi jest Fire Fight, uznana przez kilka pism - zachodnich - za "strzelaninę roku". To ma już swoją wagę... □

G-POLICE

Mamy rok dwa tysiące pięćdziesiąty siódmy, wygłodzona rasa ludzka opuszcza Ziemię, aby gdzie indziej zbudować lepszy świat. Wkrótce wybuchnie wojna, silne korporacje panują na całym imperium i żądają od kombatantów złożenia broni. Wtedy, na Callisto, satelicie Jowisza, pojawia się człowiek. Natomiast Ty pragniesz zemsty, angażujesz się pod fałszywym nazwiskiem do superelitarnej jednostki G-Police. Twoja siostra, Helena, była także członkiem tej organizacji, ale zginęła w "wypadku". Wiesz dobrze, że ta oficjalna wersja istnieje tylko po to, aby ukryć prawdę. Sterując futurystycznym helikopterem wojskowym, pilnujesz porządku, a po zakończeniu gry na pewno będziesz chciał spróbować jeszcze raz!

Lomig

Poziom 1

Pierwsza misja i pierwsza trudność! Tutaj trzeba wykonać wszystkie rozkazy centrali oprócz ostatniego. Musisz skanować trzy ciężarówki, kiedy znajdziesz czwartą, ta zacznie strzelać do ciebie, ty również nie żałuj amunicji i potem uciekaj do skrzyni z bronią, którą wcześniej skanowałeś i broń dywizji Epsilon, atakowanej przez przemytników. Następnie wróć do pierwszej kopuły, aby wysadzić ciężarówkę. Jeżeli przypadkiem zlikwidowałbyś ją od razu :-), to jak w banku miałbyś na sumieniu śmierć dywizji Epsilon.

Poziom 2

Zacznij od konwoju grupy interwencyjnej Delta. Potem przyleci sześć myśliwców w parach, aby Cię sprowokować. Na następnej kopule rozwal wewnętrzną wieżyczkę i poczekaj, aż obydwa samochody uciekną przez wejście z tyłu hangaru. Wtedy sparaliżuj ich twoim EPP i broń ich przeciwko dwóm myśliwców, które będą je atakować.

Poziom 3

W tej misji będziesz musiał śledzić Rogana, prawdopodobnie przemytnika broni. W czasie śledztwa nie deptaj mu po piętach, bo wtedy zacznie panikować i strzelać do wszystkiego! Dla dobra twojej misji, kiedy Rogan odleci, biegnij jak szalony do następnej kopuły, załatw od razu dwóch wrogów i wróć na trop handlarza. Poczekaj aż znajdzie się blisko budynku, i kiedy odejdzie, zrzuć flarę (beacon), aby zaznaczyć miejsce. Zacznie działać nowa grupa interwencyjna Gamma, nie przestawaj śledzić Rogana i kiedy tylko pojawi się w nowym miejscu, odwróć się i broń grupy Gamma ściganej przez dwa myśliwce. W czasie walki wracaj od czasu do czasu do Rogana, ale nie zapomnij dołożyć myśliwcom. Jeśli na tym etapie nie będziesz pilnować Rogana, ucieknie i twoja misja się nie powiedzie!

Grupa Gamma została ocalona, wróć więc do handlarza i zlikwiduj myśliwce, które w "międzyczasie" przylecą. W pobliżu Rogana na nowo posłuż się flarą, znajdziesz się w jakimś magazynie. Kiedy przemytnik wykorkuje, wyślij serię z broni jego kolegom.

Poziom 4

Od razu zlikwiduj trzy wrogie myśliwce. Powróć do Tachikawa i wysadź dwa nowe samoloty. Potem idź do następnej kopuły i eskortuj prezydenckiego wahadłowca. W tej partii załatw wrogów w powietrzu (twój współpilot jest trochę tępy) oraz cztery straszne ciężarówki i uzbrojone, groźne, ruchome wieżyczki!

Poziom 5

W tej misji musisz eskortować prezydencką limuzynę. W trakcie drogi pozbądź się wszystkich wrogów i barykad, które blokują drogę. Twoim celem jest ochrona życia Pani prezydent! I jeszcze jedno słówko - nie oddalaj się zbyt daleko od limuzyny, bo szofer ją porwie i zniknie.

Poziom 6

Ten etap jest szczególnie męczący, po raz pierwszy musisz walczyć ze strasznymi robotami, uzbrojonymi w niesamowite lasery. Uwaga, kiedy mówię niesamowite, to musisz wiedzieć, że kilka strzałów wystarczy, aby zniszczyć twój Havoc! Walka na odległość to najlepszy sposób, aby je załatwić. Namierz je na swój radar i oddal się jak najdalej, tak, żebyś wydział tylko czerwony kwadracik. Potem strzel w niego i oglądaj licznik życia robota, u góry, na lewo swojego ekranu, aby się upewnić, czy trafiłeś w dziesiątkę. Jeśli chodzi o cele drugoplanowe, możesz je zdobyć, jeśli wyjątkowo szybko zniszczysz wrogów, żeby nie zdążyli zdemolować kopuły Nara lub murów Nanosoft. Wiele pozostałych "objectivów" będziesz likwidował w taki sam sposób...

Poziom 7

Swoim EPP sparaliżuj trzy lekko świrnięte wahadłowce Krakova. Potem broń je przed atakami. Kiedy posprzątasz strefę, zrób to samo na następnych kopułach.

Poziom 8

W tej partii musisz być szczególnie szybki i dokładny. Pierwszy twój cel to zniszczenie naziemnych pojazdów - motorów - schowanych na budowie. Musisz je załatwić

szybko, zanim one zaczną sabotaż i wysadzą konstrukcję. Po drugie, zlikwiduj ogromną ilość pojazdów, które wszędzie będą się pojawiać. Na koniec zniszcz ciężarówkę i motory-kamikadze przejeżdżające przez most. Skieruj się na kopułę Modi, aby rozprawić się z bazą gangu.

Poziom 9

Idź po punkt do przejścia i broń na ziemi ekipę G-Police. Po kilku sekundach wyjedzie "pociąg" z tunelu. Strzelaj w wieżyczki, ulokowane na wagonach (uwaga, wyjątkowo niebezpieczne!). Kiedy to zrobisz, ustaw się nad jedną z trzech bomb, aby ją zabrać (dosłownie dotykaj zielonych migających świateł, aby dostać bombę). Kiedy załadujesz już ją na swój Havoc, pojawi się wiadomość "bomba dołączona". Teraz szybko do drugiego tunelu, aby ją rzucić w całkowicie pustynnej strefie. Zrób to samo z dwoma pozostałymi bombami. Następnie idź szybko wysadzić lokomotywę, zanim ona uderzy w tunel, ale zrób to bardzo szybko, bo czas leci.

Poziom 10

Ten poziom jest tak diaboliczny, jak można tylko sobie wymarzyć. Spotkasz się ze swoją pierwszą kanonierką. "Szto eto", powiesz? Po prostu wojskowy okręt dziesięć razy większy niż ty, z laserami o niesamowitej mocy rażenia. Na szczęście porusza się niemrawo i w tym już jesteś lepszy od niego. W sumie, od początku misji likwiduj małe, otaczające Cię okręty i wtedy będziesz nareszcie mógł zaopiekować się tym "powietrznym słoniem". Namierz go spokojnie, aby wysłać go na złomowisko (potwór nie będzie strzelał, dopóki Ty nie zaczniesz). Zostań w odpowiedniej odległości, próbując dostosować się do jego szybkości. Wyładuj całą swoją nienawiść na brzuchu tego potwora. Nie zostawaj nigdy na miejscu, bo będziesz zbyt szybko upieczony przez lasery krążownika.

Poziom 11

Biegnij na kopułę Juno i tam poczekaj na rakietę. Zajdź ją od tyłu i strzelaj w nią z szybkich rakiet. Następnie, według polecenia z centrum, zlikwiduj wyrzutnię rakiet wrogów. Uważaj na ich obronę.

Poziom 12

Ta część wymaga szybkiego refleksu. Na kopułach Nori, Rigr i Ottar trzeba obronić niektóre bloki mieszkalne przed szałem jednostek Krakova. Te są tak liczne, że musisz być mistrzem destrukcji, aby im nie pozwolić na zniszczenie nawet jednego budynku. Tak więc spróbuj naładować broń, jeśli masz na to czas. Powtarzam - jeśli znajdziesz na to czas!

Poziom 13

Bój to jest nasz ostatni (przeciwko Krakov)! Ta okrutna korporacja rusza na wojnę przeciwko Nanosoft! I wysyła na teren to, co trzeba, żeby rozpętać globalną wojnę. Aby jej uniknąć, idź na kopułę Kodr i tam zniszcz pierwsze działo, przy końcu drogi, potem drugie znajdujące się za nim. Wreszcie odwróć się i załatw trzecie. Następnie centrala rozkaże ci udać się do sklepienia Rigr, ponieważ tam właśnie eksplodował budynek. W sumie chodzi o kanonierkę, która właśnie się pojawiła. Nie panikuj jednak, bo jest ona łatwiejsza do zniszczenia niż ta pierwsza w poprzedniej misji. Kiedy już ją zmieniłeś w małe topiące się kawałki metalu, idź od razu załadować broń, ponieważ na twoją kopułę wjadą ruchome działa, aby zniszczyć centrum badawcze. Na pewno nie wytrzymają twojego nowego zapasu broni - ale jeśli nie uzupełnisz magazynków, to...

Poziom 14

W pierwszej części tego etapu, musisz eskortować i bronić ziemską grupę interwencyjną Delta. Pojawi się wielu wrogów strzelających do niej, tak więc okaż się twardzielem wobec przeciwników, bo w przeciwnym wypadku Delta zginie bardzo szybko. Po drodze spotkasz kanonierkę. Warto podkreślić, że tutaj trzeba będzie zwiększyć tempo - inaczej pojazdy Delty rozpłyną się w parze! Potem przejdź przez tunel i na lewo załatw lądowe jednostki Krakova (jeśli jesteś dość szybki, możesz wysadzić trzy myśliwce, pozostające jeszcze na ziemi, na prawo). Potem otrzymasz rozkaz eskortowania grupy bombowców Zeta i tu również najmniejsza sekunda spóźnienia wystarczy wrogom, aby zniszczyć twoje obiekty. Aby dalej uczestniczyć w tym maratonie - oczywiście, kiedy już "wyczyściłeś" poprzednie kopuły - wróć do grupy Delta, aby ją chronić przed licznymi myśliwcami Krakova. Weź 1000 kilogramowe bomby i zrzuć je na pojazdy pilnujące wnętrza terenu Krakova. Zlikwiduj wieżyczki i wyładuj magazynki na dwóch murach obronnych strzegących fortecy (trzeba je koniecznie zniszczyć, jeśli chcesz zmieść na proch wszystkie wrogie jednostki).

Poziom 15

Rutynowa misja, w której poznasz nowych wrogów. Wychodząc z centralnego dowództwa G-Police, eskortuj grupę Epsilon (jednostki ziemskie) do bazy Krakova. Musisz przyjść trochę wcześniej, ponieważ wieżyczki bronią głównego dowództwa przeciwników. Likwiduj samoloty Krakova, podczas kiedy grupa Epsilon zdalnie wprowadza dane. Pod koniec tego procesu z bazy Krakova wyjadą trzy samochody. Sparaliżuj je swoim EPP i bądź gotowy do walki z wieloma obiektami Nanosoft. Te psy są skierowane przeciwko tobie i diabelnie dobrze uzbrojone. Po ich załatwieniu misja będzie ukończona.

Poziom 16

W tym poziomie musisz bez przerwy zasuwać tam i z powrotem, między kopułami Erli, Kai Hara, aby bronić mieszkań dowództwa głównego i G-Police. Brak tu jakiejkolwiek taktyki. W rzeczywistości, kiedy wyczyścisz jedną kopułę, przechodzisz do następnej i tak cały czas. Uwaga, czasami musisz wyjść naprzeciw wielu kanonierkom - prawdziwy koszmar. W dodatku, pod koniec misji pojawią się roboty. Od razu dodam, że zanim wypełnisz drugoplanową misję, upłynie dużo wody (pamiętaj: wszystkie budynki muszą pozostać nietknięte).

Poziom 17

Walka między Nanosoft i G-Police będzie coraz okrutniejsza. Tym razem Nanosoft zaatakuje cztery kopuły, gdzie chce zniszczyć wieże komunikacyjne G-Police. Kopuły Bavorr, Dia, Gall i Kari są dosłownie zalane przez wrogów. Poczujesz wszystkiego po trochu, od myśliwca bombowego do strasznego działa szturmowego. Nic ci nie zostanie oszczędzone, nawet roboty z silnymi laserami. Tutaj kluczem do zwycięstwa jest szybkość. Bez niej wieże komunikacyjne nie wytrzymają długo. Koniecznie musisz zniszczyć bombę u stóp wież Kari, oczywiście jeśli wcześniej załatwiłeś obiekty na kopułach Fulla i Buga (odwiedź je, kiedy już na Dia nie ma niebezpieczeństwa). Nie zapomnij - zanim wyjdziesz, musisz być pewny, że zlikwidowałeś wszystkich wrogów na kopułach. Pozostawisz jednego żywego lub najmniejszy statek, a będziesz zmuszony tam wrócić z powrotem, na co będzie już za późno!

Poziom 18

Od razu poszukaj dodatkowej amunicji w koszu z nowym uzbrojeniem. Potem połącz się z wojskiem walczącym przeciwko prawdziwemu stadu myśliwców Nanosoft. Później zlikwiduj kilka z nich i zrzuć swoją dodatkową amunicję na pojazdy na ziemi. W ten sposób będą mogły zacząć strzelać i mogę ci powiedzieć, że to nie będzie luksus, biorąc pod uwagę ilość uczestniczących w tym etapie myśliwców. Eskortuj więc całą tę gromadę na kopułę Gondul, następnie idź na Durinn i zaatakuj bazę wroga. Kiedy przyleci grupa bombowców Zeta, eskortuj je do bazy i gdy będą próbować zniszczyć magazyn, wysadź antenę paraboliczną.

Poziom 19

Jeszcze jedna misja eskortowania. Tym razem chodzi o grupę Delta. Już nie wspomnę o wiecznym "chroń swoją grupę przed atakami wrogów". Jedyną rzeczą, o której musisz pamiętać, jest to, że kiedy tylko zobaczysz centralę Oski, musisz zacząć niszczyć jej obronę, a następnie zostawić na miejscu flarę, aby zwabić kawalerię. Później zlikwiduj wszystkich małych chłopaków z Nanosoft i zwycięstwo masz w garści.

Poziom 20

Najpierw udaj się na kopułę Oski, tam odkryjesz małą flotę uciekających statków Nanosoft. Bądź bez litości wobec tych tchórzy, ostrożnie jednak, ponieważ dwa z nich są dość porządnie uzbrojone. Troszkę później eskortuj statki G-Police i pomóż im zniszczyć dwa mosty. Następnie udaj się na kopułę Pekko, tutaj sytuacja znacznie się pogorszy. Na początek zlikwiduj ciężarówkę na drodze, następnie po zakręcie naciśnij gaz do dechy, aby uniknąć kanonierki. Przy okazji załatw pierwszy transporter skrzyń, potem, nieco dalej - drugi. Teraz "zaopiekuj się" kanonierką i zlikwiduj wszystkie wieżyczki przeciwnika umieszczone w pobliżu mostów. Wykorzystaj okazję, aby wysadzić trzeci i czwarty most. Potem wróć do pierwszego i idź do miejsca, gdzie droga skręca (tu będziesz mógł na nowo uzbroić swój statek). Poczekaj, aż grupa Delta przejdzie pod twoim statkiem, aby zaatakować ziemskie pojazdy Nanosoft, które będą wyjeżdzać z tunelu. Potem musisz się uwolnić od kilku nowych myśliwców i w momencie, kiedy grupa Delta odejdzie z pierwszego mostu, wysadź go. Zostanie ci już teraz tylko drugi most. Wówczas pojawi się inna grupa statków dezerterów. Aby zakończyć tę misję, niesamowicie trudną, z tunelu wyjedzie nowy oddział pojazdów G-Police. Poczekaj, aż przejdą kawałek terenu i otwórz ogień na pojazdy Nanosoft.

Poziom 21

Tutaj masz nowy pojazd: Helikopter Venon, najgroźniejszy i moim zdaniem mający najbardziej niszczycielską broń w całej grze: laser. Musisz wbić sobie do głowy jedną malutką rzecz. Otóż, zamiast naciskać klawisz spustu bez przerwy (powoduje to wyjątkowo groźne przegrzanie broni), strzelaj przy jego pomocy wielokrotnie - w ten sposób nie przegrzejesz lasera i zachowasz całkiem przyzwoity rytm strzelania. Jeśli chodzi o wrogów, musisz namierzać z daleka łączniki i działa, które ich strzegą. Dzięki temu będziesz mógł ich załatwić zanim oni załatwią ciebie. Wysadź pierwszy łącznik i udaj się na sklepienie Hepti, zlikwiduj następny łącznik oraz myśliwce, wtedy będziesz mógł udać się na kopułę Hogni (wcześniej dołącz się do jednostki Epsilon, która jest w tarapatach). Na początku zniszcz jednostki ziemskie - jeśli tego nie zrobisz, szybko wysadzą kontrolną ciężarówkę G-Police. Udaj się z wizytą na kopułę Ali. Uważaj na liczne lasery strzegące tunelów wejściowych i idź na kopułę Mera. Wysadź na niej nowy łącznik i idź na kopułę Sarakka. Zlikwiduj trzy myśliwce i upuść znak radarowy Beacon, aby zaznaczyć położenie budynku z dwoma czerwonymi rurami na dole. Stamtąd idź do dowodzącej ciężarówki i eskortuj ją do tego znaku radarowego.

Poziom 22

Poziom jak inne, gdzie trzeba zniszczyć siły okupanta Nanosoft na kopułach Nera, Grim i Danr.

Poziom 23

Tutaj musisz chronić grupę Delta, aż do centrum dowodzącego opanowanego przez wroga. Po drodze na wielkim bulwarze, gdzie jest mnóstwo mostów, wysadź wszystkie wieże laserowe. Potem na dole w centrum dowodzącym G-Police zlikwiduj wieżyczki wroga i przygotuj się do odparcia ataku Nanosoft. Podczas bitwy jeden z samochodów Nanosoft ucieknie z bazy dowodzącej (zrób rundę, aby go zlokalizować; jeśli masz jeszcze rakiety EPP, zachowaj je, aby sparaliżować helikoptery Havoc - poważne zagrożenie dla grupy Delta). Sparaliżuj je swoim EPP i cały czas się bij. Pod koniec eskortuj helikopter G-Police do bazy dowodzącej. Ta misja z powodu wielkiej ilości myśliwców wroga jest wyjątkowo trudna. Ponadto, oddziały Nanosoft opanowały twoje helikoptery i wykorzystują je przeciwko tobie. Sztuczka polega

na tym, że po zniszczeniu dwóch wieżyczek u góry, czekasz na miejscu, aż pojawią się Havoc, a wtedy poczęstuj je kulami już od progu.

Poziom 24

Musisz zniszczyć 5 wież komunikacyjnych. Cztery pierwsze przypominają maszty i są strzeżone przez kilka wieżyczek i myśliwców. Załatwisz je dość łatwo. Już z daleka namierz cel i przygotuj laser przeciw siłom obronnym przeciwnika, aby zrobić sobie miejsce. Piąta wieża jest znacznie większa, skoncentruj się więc na zniszczeniu wszystkich obiektów, które ją otaczają, następnie skup się na jej czterech ramionach i na jej podstawie.

Poziom 25

"Zrób porządek" na kopule Gipul, aby zostawić wolną drogę dwóm bombowcom Delty. Kiedy tylko się pojawią, uciekaj natychmiast na kopułę Lodurr, aby tam wyczyścić drogę i obóz wroga (przede wszystkim okręty przestrzenne). Kiedy będziesz już sprawował kontrolę nad wszystkim, rzuć znak radarowy do bazy. Teraz eskortuj konwój G-Police do bazy i przygotuj się do odparcia kontrofensywy Nanosoft (uzupełniaj amunicję). Spotkasz się z myśliwcami i niestety - kanonierką. Po zwycięstwie skieruj się na kopułę Vitr, aby zniszczyć bazę Nanosoft. Spokojnie, ona jest tylko cieniem pierwszej.

Poziom 26

Najpierw musisz wysadzić łącznik blokujący wejście na kopułę Frodi, tam zniszcz bazę wrogów. Uważaj, bo jest bardzo dobrze broniona. Po zrobieniu porządku na kopule, rzuć znak radarowy Beacon, aby przywołać konwój o tej samej nazwie. Nie eskortuj go, mimo polecenia centrali, bo nie ma już więcej wrogów, ale zostań tam gdzie jesteś i idź wygonić Nanosoft (w fosie przy mostach znajdziesz dwa roboty). Kiedy konwój G-Police przybędzie na miejsce, myśliwce i bombowce

wrogowie. Zniszcz ich szybko, zanim nie wysadzą twojego transportera wojskowego. Grupa interwencyjna Gamma zacznie działać. Aby zakończyć misję, musisz jeszcze tylko rzucić kilka bomb na budynki Nanosoft.

Poziom 29

W tej misji nie ma mowy o strzelaninie, chodzi głównie o skanowanie. Musisz patrzeć na swój radar i zbliżyć się do białych punktów. Kiedy zaczniesz je rozróżniać, namierz je (skanowanie włącza się automatycznie). Białe punkty zamienią się w zielone. Musisz więc zmienić cel (obejrzyj mapę, aby poznać lokalizacje innych białych punktów). Jeszcze jedna bardzo ważna rzecz - kiedy centrum będzie krzyczeć "oni ciebie skanują", uciekaj bardzo szybko, inaczej kilka sekund później rozpocznie się główny alarm i cała misja będzie zmarnowana. Kiedy wszystko co trzeba jest już zeskanowane, wróć do bazy.

Kilka podpowiedzi

• Zawsze namierzaj cele lub ścigane pojazdy. W ten sposób nigdy nie znikną z twojego radaru i będziesz mógł w każdej chwili sprawdzić, w jakim kierunku się posuwają.

• Przed każdą misją patrz na mapę - jeśli masz na to czas - aby zobaczyć, gdzie się znajdują strefy amunicji; jak najszybszej uzupełniaj swoje braki w broni.

• Kanonierki, nawet jeśli są bardzo groźne, mają swój słaby punkt. Niektóre nie mają lasera albo znajduje się on pod kadłubem. Więc patrz uważnie, aby znaleźć sobie bezpieczne miejsce, skąd będziesz mógł spokojnie strzelać.

Nanosoft rozpoczną atak. Zatrzymaj je szybko. Reszta misji wygląda tak samo: nieustanna obrona. Poziom się zakończy, kiedy zostanie włączona obrona bazy.

Poziom 27

Kiedy pojawi się przed tobą baza, musisz jej bronić. Odczujesz na swojej skórze naloty ogromnej ilości okrętów Nanosoft. Nic ci nie zostanie oszczędzone, nawet kanonierka. Musisz się wykazać dobrym refleksem i przede wszystkim oszczędzać amunicję. Dwa razy centrum wyśle cię na dwie kopuły, abyś zaatakował kilka okrętów. Po ich załatwieniu strzałka pokaże kierunek, gdzie powinieneś się udać - do dwóch zamkniętych tuneli. Nie marz o ich otwarciu. Wróć do bazy i czekaj na nową falę wrogów.

Poziom 28

Towarzysz naziemnej grupie interwencyjnej Gamma i kiedy ona się zatrzyma przed tunelem, przejdź go i udaj się do celu. Tam zlikwiduj obronę, obiekty wroga i rzuć na ziemię znak radarowy Beacon, aby przywołać grupy. Kiedy one będą już na miejscu, pojawią się inni

Poziom 30

Tutaj przetrwają jedynie dobre jednostki... Zaatakujesz Bazę Dowodzącą Nanosoft. Pamiętasz - tę, którą wcześniej skanowałeś. Czekają na ciebie zdeterminowany Nanosoft oraz dwie kanonierki, kupa myśliwców, roboty, wieżyczki i jeszcze wiele innych rzeczy, które potem można znaleźć na złomowiskach. Krótko mówiąc, niszcz wszystko, co się rusza i uzbrajaj się kiedy tylko poczujesz, że potrzebujesz nowej broni. Po zniszczeniu całej obrony udaj się do punktu przejściowego nr 1, aby odszukać bomb powietrze/paliwo. Wróć z nimi do bazy dowodzącej Nanosoft i "wyślij paczkę" :-). Według mnie jest to najtrudniejszy etap w grze, więc nie załamuj się, jeśli będziesz musiał go rozpoczynać wiele razy. Ostatnia rzecz - nie wahaj się używać jak tylko możesz najczęściej swojej plazmy, jest ona wyjątkowo mocna, potrzeba jednak dużo czasu, żeby się załadowała. Używaj jej raczej na statki niż na wieżyczki, które mogą cię zniszczyć, zanim laser się naładuje.

Poziom 31

Bardzo prosty, zacznij od paraliżowania, potem skanuj dwa motory, które strzelają we wszystkich kierunkach. Następnie skanuj ciężarówkę. Nieco później musisz wyeliminować cztery cele. Kilka rakiet powinno załatwić to bez problemu. Wreszcie skanuj dwa okręty przestrzenne i idź za pojazdem Nanosoft. Kiedy przejdziesz przez następną kopułę, wysadź pojazdy, które cię zaatakują i samolot - frachtowiec Nanosoft, kiedy zacznie strzelać.

Poziom 32

Udaj się do magazynu Nanosoft, skanuj dwie skrzynie, zniszcz wszystkie wieżyczki, które spotkasz i rzuć znak radarowy, kiedy tylko baza o to poprosi. Zostań przy magazynie i broń pojazdów G-Police. Po wielu atakach według wskazówek swojego radaru idź załatwić kilka bombowców. Wreszcie eskortuj helikopter do bazy dowodzącej G-Police.

Poziom 33

Od razu atakuj małą bazę Nanosoft i zniszcz parabolę. Centrum poda ci położenie fabryki przeciwnika. Na początku nie trać czasu na magazyn, wystrzelaj raczej kilka salw do skrzyń z amunicją na zewnątrz. Wybuchająca skrzynia wysadzi budynek. Zrób porządek w okolicy i udaj się na kopułę Escolar. Tam zlikwiduj obronę centrum elektrycznego i zrzuć kilka bomb na dwa generatory. Wtedy musisz już tylko iść do punktu nawigacyjnego nr 3, aby zniszczyć kilku wrogów.

Poziom 34

Od początku odpieraj siły wrogów przybywających ze wschodu i wysadź skrzynie z amunicją na moście. Potem wysadź dwa łączniki, aby otworzyć elektrycznie zamknięty tunel. Z drugiej strony czeka cię piekło. Kanonierka, monstrualne myśliwce i demoniczna obrona. Mogę cię zapewnić, że grupa Delta nieźle oberwie. Na zakończenie tego "wspaniałego" przyjęcia, kiedy zniszczysz łącznik blokujący tunel, Ricardo odwróci się przeciwko tobie i będzie strzelał do G-Police. Pokaż mu, jak się traktuje zdrajców i inne zbuntowane Havoki.

Poziom 35

Skieruj się do krążownika typu "Capital" i strzelaj do wszystkiego, co jest w twoim zasięgu. Spróbuj zostawić na później najmocniejszą broń. Po chwili Centrum zażąda, abyś przyszedł po 1000-kilogramową bombę. Kiedy jest już w twojej komorze bombowej, obserwuj radar, aby wiedzieć, którędy wszedł krążownik. Patrz na mapy, aby dokładnie widzieć wszystkie łączniki i teraz wykonaj swoją pracę sapera. Po zniszczeniu wszystkich łączników idź do głównego reaktora, zniszcz obronę i rzuć bombę między czterema przezroczystymi kolumnami. Potem nie wałęsaj się w pobliżu, kiedy bomba będzie wybuchać, ponieważ twój Venom może ulec zniszczeniu. Musisz jeszcze tylko wyjść z okrętu, aby zakończyć ten etap, no i grę. □

Hoaxes

co to jest i czym grozi

Praktycznie każdy użytkownik Internetu posiada swoje konto e-mail. Jak bardzo denerwujemy się, gdy przychodzi na nie spam, o tym mówić nie muszę. Dziwne tylko, dlaczego nie robimy tego, gdy przychodzą informacje o nowych typach wirusów, o szansie zarobienia xxxxx$ itp.

Dysiek

W takich informacjach zawsze jest polecenie, by przesłać ten list do znajomych, żeby oni również mogli wiedzieć o całej sprawie. Często są to wiadomości absurdalne, jak na przykład to, że "Bill Gates odchodzi z Microsoftu i chce podzielić się z nami swoim majątkiem! Jeśli chcesz zarobić 500$, odeślij ten list na tu_adres@email_mircosoftu i powiadom o tym swoich znajomych!". Czy człowiek zdrowy na ciele i umyśle rozdałby cały swój majątek? Najgorsze jest jednak to, że ludzie przesyłają te informacje dalej i dalej. Jeśli zobaczymy, ile osób jest w wpisanych w pole DO, to ujrzymy tam czasami kilkaset osób!

Niejednokrotnie w tego typu listach aż roi się od błędów merytorycznych i ortograficznych. Mimo to ludzie przesyłają to dalej, bo "a nuż to prawda". Kolejną motywacją jest fakt, że przecież otrzymaliśmy tę informację od naszego znajomego, "a przecież znajomy nigdy nie wyśle nam śmiecia" i tak koło się zamyka, a większość osób dalej rozsyła takie wiadomości. Większość ludzi nie dostrzega, że te informacje tworzą popularne niegdyś "łańcuszki szczęścia". Podobne informacje rozsyłane są również o wirusach, na przykład niedawno dotarło do mnie takie coś "...nawet od czytania wiadomości twój komputer może się zarazić...". Zastraszające jest jednak to, ile osób było wpisanych w pole DO, naliczyłem blisko 40!

Właśnie takie informacje nazywane są w potocznym angielskim "hoaxes" (ang. hoax - żart, zwykle w celu wywołania alarmu). Pewnie niektórzy z Was zadają sobie pytanie: "A po co ktoś to rozsyła, dla zabawy?". Otóż nie, istnieje kilka przyczyn, dla których takie informacje puszczane są w obieg. Po pierwsze, te wszystkie listy, których jest ogromna ilość (jeśli mi nie wierzycie, wykonajcie prosty rachunek: powiedzmy, że pomysłodawca wysłania listu, wysyła go do 10 osób. Każda z nich wysyła do swoich 10 osób itd.) zapychają łącza i serwery pocztowe. I nie jest to wyolbrzymianie problemu! Te wszystkie pseudoużyteczne wiadomości działają jak ogromny wirus, niejednokrotnie niweczące próby wysłania wartościowego e-maila do kogoś.

Po drugie, takie listy, wraz z podanymi e-mailami, są doskonałym źródłem informacji dla spamerów. Gdy list dotrze do takiej osoby, to będzie miała ona do dyspozycji o kilkadziesiąt adresów e-mailowych więcej. Poza niegroźnym spamem, mogą wysyłać Wam wirusy i inne niebezpieczne programy. Jeśli już jednak otrzymaliśmy taką przesyłkę, to pamiętajmy, że NIE można na nią odpowiadać! Mimo tego, że bluzgi cisną się nam na usta, nie odpisujmy na taką wiadomość. Wysłanie odpowiedzi oznacza, że nasze konto jest stale używane, do czego to może doprowadzić, chyba nie muszę pisać.
Często osoby wysyłające hoaxes podszywają się pod jakąś firmę produkującą soft, by ludzie łatwiej uwierzyli, że informacje zawarte w liście są prawdziwe.

Mam nadzieję, że dzięki temu artykułowi listy, o których była w nim mowa, nie będą dalej bezmyślnie przesyłane do innych internautów.

Od redakcji: Szczególnie tyczy się to maila "Solidarni z Brianem", który to opowiada wzruszającą historyjkę o śmiertelnie chorym chłopcu, którego jedynym marzeniem jest trafienie do księgi rekordów Guinessa itd. Panie, panowie - to była prawda. Ale 10 lat temu. Ponadto Brian wyzdrowiał... Więc dajcie sobie spokój - tak samo, jak z psychozabawami, jakimiś czantryjskimi totemami itd. Tak czy siak takowe maile są od razu kasowane...

□

Chcesz wiedzieć więcej?
Czytaj .net

MUD

czyli błotko w sieci ;)

MUD - co to? Nazwa sugerowałaby substancję wymienioną w tytule artykułu, lecz na pewno każdy się domyśli, że to nie o to chodzi. MUD - to świat, który niektórzy nazywają prawdziwą rzeczywistością, to INNY świat. Świat, który wyzwala wyobraźnię ograniczoną przez wyrazisty, kolorowy, nie wymagający niczego od naszych głów realizm rzeczywistości. MUD - wreszcie - to Multi User Dungeon, w wolnym tłumaczeniu Podziemia dla Wielu Graczy.

Karol "Karaluch" Trojanowski

Powiedzmy, że użyję tu określenia "gra", bo teoretycznie w to się "gra" (a nie np. użytkuje), chociaż nie wiem, czy jest to słowo odpowiednie. No więc "gra". Dla wielu graczy oczywiście, a jak dla wielu graczy to pewnie "po sieci". No, prawda. Na początku proponuję graczom, dla których nie ma dobrych gier bez 3D, 32 bitowych tekstur, cząsteczkowych efektów materii i innych bajerów, oderwanie oczu od tego tekstu. Są to (bo MUDów jest wiele) bowiem gry tekstowe. Tekstowe, czyli inaczej tekstówki, opierają się na tekstowym opisie otoczenia. Czasem znajdzie się trochę ASCII - artu, ale i tak rzadko.

Znaczy to, że każde pomieszczenie, miejsce, postaci, potwory, obiekty itd. są opisane za pomocą tekstu. Wygląda to mniej więcej tak: "Stoisz w ciemnym pomieszczeniu, otaczają cię ściany porośnięte mchem, w powietrzu unosi się zapach stęchlizny, blablabla..." Drugą cechą tekstówek jest tzw. parser. Jest to część programu wczytująca komendy słowne wpisane z klawiatury (Przeważnie w języku angielskim). Komendy na ogół się kombinuje, często jest to czynność, którą chcemy wykonać na danym obiekcie. W tym wypadku składnia wygląda np. tak: LOOK SWORD (gdzie "SWORD" jest nazwą obiektu, który chcemy, w tym wypadku, obejrzeć). Te wszystkie cechy razem do kupy nie sprawiają zbyt dobrego wrażenia, ale jednak MUDy cieszą się dużą popularnością wśród młodych ludzi, szczególnie "starej szkoły". (Pamiętacie "Hobbita" na Speca? :))

Dlaczego? Dobre pytanie. Bo są wymagające, bo są rozbudowane, wręcz OLBRZYMIE: Ogromne światy, czasem wszechświaty, (nikt ich nie zwiedził do końca) mnogość postaci, obiektów, lokacji, możliwość zrobienia praktycznie wszystkiego (czytanie pełnej listy komend jakiegoś MUDa jest dobre dla masochistów) no i pełno żywych ludzi do spotkania, którzy czasem pomogą, czasem nie. Mógłbym wymieniać przez dobre cztery strony. Ufff... Dobra, przejdźmy do samej rozgrywki. Najpierw musimy znaleźć jakiś MUD, w który chcielibyśmy grać. Służą do tego listy MUDów wraz z adresami i paroma szczegółami, adresy, które podam niżej. Ach, moment. MOMENT! Do grania teoretycznie potrzebujemy jedynie windowsowego telnetu, ale granie przezeń jest dość uciążliwe. Dlatego większość użytkowników decyduje się na tzw. clienty. Są to małe programiki nawiązujące kontakt z MUD serwerem i ułatwiające granie. Jeden z nich powinien być na płycie. Jak nie ma, to trzeba ściągnąć, adres podam na dole. Dobra. Powiedzmy, że znaleźliśmy już naszego MUDa i chcemy w niego grać. Na pewno podany jest jego telnetowy adres. Wygląda on mniej więcej tak: 123.234.55.4:1245. Pierwsza część (przed dwukropkiem) to adres IP hosta (serwera), a druga (po dwukropku) to port serwera. Tych danych potrzebujemy, aby grać poprzez clienta. Wprowadzamy doń obydwie liczby (chociaż niektóre adresy mogą mieć formę tekstową, np. arkadia.rpg.pl) i łączymy się. Ujrzymy z pewnością tytuł gry w formie ASCII - artu, następnie zostaniemy poproszeni o login. Najczęściej, aby stworzyć nowe konto, należy wpisać "new". Jeżeli wprowadzimy swoje dane, prawdopodobnie zostaniemy poproszeni o stworzenie nowej postaci. I tutaj znana z RPG konfigurowalność. Wybór rasy, profesji itd.

Po tym zostaniemy przerzuceni do gry. Oczom naszym ukazuje się tekst powitający oraz opis pierwszego pomieszczenia. W niektórych clientach można poruszać się za pomocą strzałek umieszczonych w formie przycisków w oknie clienta. Poruszamy się w ośmiu kierunkach, odpowiadających stronom świata, wraz z pośrednimi. Piszemy zatem north, aby przemieścić się na północ, south, na południe, east, na wschód itd. Można też używać skrótów, np. n, nw, s, se itd. Komendy niestety w każdej grze bywają inne, istnieje kilka podstawowych, np. look, get, open, close. Znając język angielski, można się niektórych domyśleć. Więcej niestety nie pomogę, musicie się zdać na pomoc innych i na wbudowaną w grę pomoc podręczną. Na początku gry dostaniecie wskazówki, jak się do niej dostać. Niektóre gry posiadają darmowe kanały rozmów, na których można porozumiewać się ze wszystkimi, czasem trzeba za to płacić (oczywiście, nie prawdziwymi pieniędzmi ;)). Najlepiej tam zacząć się pytać. Tylko uważajcie. MUDy wciągają jak wir! Jak najgorsze narkotyki! Po niedługim czasie dostaniecie świra na ich punkcie i nawet w kościele myśleć będziecie o tym "skąd wytrzasnąć tyle kasy na Platinium Shield". :))) Zatem, miłego "błocenia"! :))

□

Warto zobaczyć

TinkeriView - znany client:
http://www.tinkeri.com/tinkeriview.html

Niezła MUDlista:
http://mudlist.eorbit.net/~mudlist/

Mój ulubiony (SCi-Fi) MUD (Star Conquest): ;))
telnet://starconquest.thewolvesden.net:1111

Wyszukiwarki internetowe

Najczęściej przytaczany argument o dobroczynnym działaniu Internetu - nieograniczone źródło informacji. Jest to piękna wizja, więc musi być w niej coś kłamliwego. I proszę - Internet z "wielkiej biblioteki" bardzo szybko zmienił się w "wielkie śmietnisko". Skoro każdy może się wypowiedzieć, a na dodatek nie ma cenzury, to skutkiem tego jest olbrzymia "kolorowość" tego całego interesu, zwłaszcza jeśli chodzi o WWW.

Kominck

Nie chodzi mi o rozmieszczenie poszczególnych witryn - jedno kliknięcie i przenosimy się z Polski do USA - ale o ich ogromną rozbieżność tematyczną. Począwszy od multimedialnych encyklopedii, poprzez e-commerce, strony domowe Internautów, aż po nic nie znaczące strony, których autorzy mają bardzo ograniczony słownik. I bądź teraz mądry i wśród tego wszystkiego znajdź informacje np. o wrzodach dwunastnicy :). Nie jestem maniakiem takich rejonów wiedzy, ale chodzi mi o mało znane tematy. Trudno, prawda? Jedynym sposobem są, jak na razie, serwisy wyszukiwawcze. Byłyby one nieliczne i słabej jakości, gdyby niektóre firmy nie doszły do wniosku, że można na tym zarobić duże pieniądze.

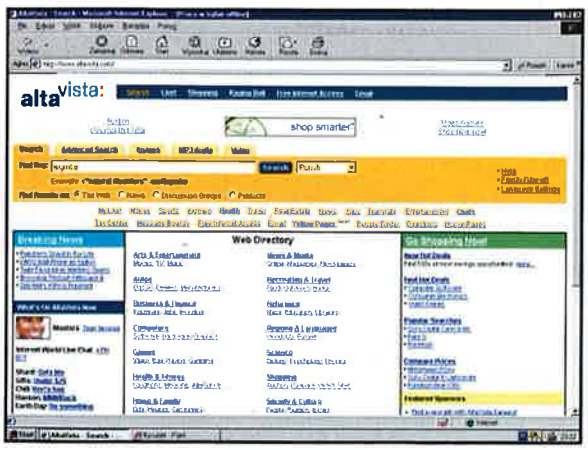
Wkrótce zaroiło się od takich witryn. Jednak w tym natłoku również trzeba znaleźć tę nam najbardziej odpowiadającą. A więc zacznijmy od najpopularniejszych...

Yahoo! - www.yahoo.com

Czyli Yahoo! Przynamniej na świecie, gdyż według sondaży w Polsce używa go 15-30% internautów. Ale przejdźmy do faktów. To największa wyszukiwarka na świecie, więc nie trzeba się martwić o wyniki poszukiwań. Jeśli szukamy książki o jakimś zagadnieniu, to doszliśmy do końca poszukiwań. Serwis ten jest blisko powiązany, a Amazon.com wyświetla dodatkowo odnośnik do zbioru książek traktujących o wpisanym przez nas ciągu. Ale nic nie jest doskonałe - wielki zasięg to również wiele adresów. Duża część z nich wspomina tylko o danym zagadnieniu, utrudniając znalezienie najtrafniejszych. Poza tym to zagraniczny serwis i na dodatek używa go mnóstwo ludzi. Dlatego lag to chleb powszedni, zwłaszcza koło 22 (wschodnie wybrzeże ma godzinę 14, a w Polsce zaczyna się nocna taryfa telefoniczna).

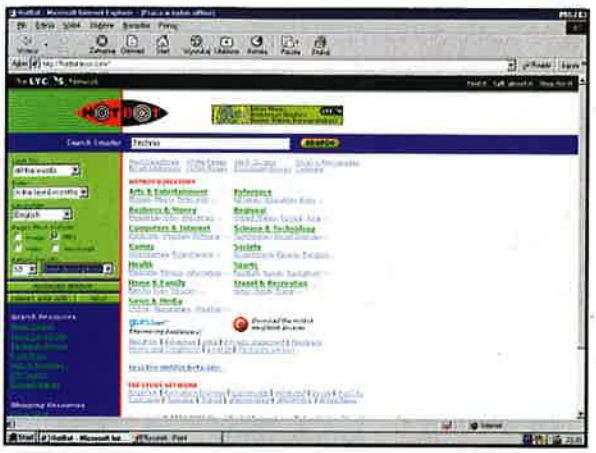
Altavista - www.altavista.com

Znowu pozostajemy za granicą. Altavista to bardzo szybka wyszukiwarka (4 procesory Alpha czynią cuda :). Jest kolejnym serwisem o zasięgu światowym, jednak działa trochę szybciej (o 22) od wyżej wymienionej. Posiada szereg opcji wyszukiwania. Najbardziej przydatną jest język, w którym napisane mają być wiadomości - do wyboru jest polski! Oprócz tego możemy wybrać przeszukiwanie stron WWW, News, Grup dyskusyjnych lub produktów znanych firm. Światowy standard, lecz bardzo pomocny.



HotBot - www.hotbot.lycos.com

Ten serwis przypadł mi do gustu, a to z przyczyny liczby dostępnych kryteriów. Możemy ustalić datę aktualizacji, język, zawartość strony (np. pliki MP3) i inne. Dla ułatwienia wyszukiwania można ustawić sposób wyświetlania wyników - czy ma być opis, ilość linków na jednej stronie etc. Wybór zawartości z pewnością jest przydatny dla poszukiwaczy muzyki mp3 - wiadomo, wybierasz opcję i wyświtlą Ci tylko strony zawierające takie pliki mp3. Ułatwia to początkową fazę wyszukiwania, kiedy nie znamy dobrych serwisów do downloadu.



Wirtualna Polska - www.wp.pl

To mój ulubiony sposób znajdowania informacji. Jednym słowem szybki i niezawodny. Posiada sporo kącików tematycznych oraz możliwości wyszukiwania. Oprócz obszaru poszukiwań (Katalog, Polska, Świat, News lub na serrwerach FTP!) umożliwia podanie bliższych informacji - data aktualizacji, słowa wymagane na stronie, słowa, których nie może być na stronie etc. Do plusów można zaliczyć coraz popularniejszą możliwość "kustomeryzacji" wyszukiwarki. Polega to na ustaleniu kilku opcji, które będą aktywne dla danego użytkownika. Kolejną dobrą wiadomością są darmowe konta pocztowe. Kto nie ma jeszcze takowego, niech szybko zakłada. Mimo tego są jeszcze minusy - gdy podasz jakieś w miarę popularne słowo np. "Starcraft", to wyświetlone zostaną wszystkie strony posiadające szukany wyraz, nawet znajdujące się wewnątrz tego samego serwisu (np. starcraft.gry.pl/pliki oraz starcraft.gry.pl/recenzje). Uniemożliwia to szybkie przeglądanie wyników. Dla osób komunikatywnych przeznaczono chat-room - zawsze znajdziecie tam kogoś z Polski lub świata.

Interia.pl - www.interia.pl

Interia to bardzo młody i mocno reklamowany portal. Jako inwestycja radia RMF FM, posiada głównie najnowsze informacje ze kraju i świata. Rozwija się dynamicznie, otwierając coraz to nowsze serwisy (motoryzacyjny, komputerowy i inne). Minusem dziecięcego wieku jest mała objętość bazy danych. Nawet najpopularniejsze zagadnienia, jak np. "historia Internetu" powodują wyświetlenie TYLKO stron providerów internetowych. Dlatego jako wyszukiwarka na razie nie przedstawia większej wartości. Jednak jeśli chcesz "trzymać kontakt z ludźmi", to zajrzyj tu i załóż sobie darmowe konto mailowe.

Onet.pl - www.onet.pl

Dobry serwis. Umożliwia wybranie porównywalnej liczby parametrów co WP. Za to, oprócz konta e-mail, możemy założyć darmowe miejsce na swoją stronę WWW. Chcący pogawędzić znajdą coś dla siebie - chat-room. Nie jest oblegany, ale zawsze parę osób jest. Szkoda tylko, że posiada mało kącików tematycznych. Jednak, podsumowyjąc, jest to portal warty uwagi, zwłaszcza dzięki darmowym stronom WWW. □

Wizja Gry Doskonałej...

Wyobraźcie sobie grę doskonałą. Grę, której grafika jest dokładnym odwzorowaniem rzeczywistości, a dźwięk stanowią rzeczywiste odgłosy prawdziwego świata. A we wszystkie postacie wcielają się, za pośrednictwem Internetu, prawdziwi ludzie, żyjący gdzieś w świecie...

Padrino aka Vitone

Kiedyś siedząc i oglądając jakiś film z gatunku science-fiction w telewizji, pomyślałem sobie jak wyglądałaby gra doskonała. Na pewno dla każdego inaczej. Dla jednych doskonałą byłaby taka gra, w której nade wszystko górowałaby cudowna i miodna grafika, a z kolei dla innych liczyłaby się tylko gra z ogromną dawką grywalności. A jeszcze dla innych grą doskonałą byłby wspaniały RTS lub FPP z ogromnym AI przeciwnika. A co byście powiedzieli na połączenie wszystkich tych gatunków? Co byście powiedzieli na grę ze wspaniałą grafiką, z takimż udźwiękowieniem, z wprost niemożliwą do ogarnięcia grywalnością, w której postaciami byliby naprawdę istniejący ludzie, wcielający się w dane osoby za pomocą Internetu? Tak. Wszystko wydaje się wspaniałe, ale co poza grafiką, dźwiękiem itd. Na czym w ogóle taka gra mogłaby polegać? Jakby się w nią grało? Kto właściwie mógłby w nią grać?

Takich pytań można byłoby zadać tysiące. Ale wyobraźcie sobie grę, której treścią jest samo życie. Nie masz tam do wypełnienia żadnej misji, np. uratowania świata z rąk okrutnych kosmitów, albo wygrania oddziałami Napoleona pod Waterloo, by zmienić tok historii. Nic z tych rzeczy. Po prostu wcielasz się w wybraną postać i grasz - żyjesz. Weźmy na przykład taki schemat. Historia rozgrywa się w latach 60., a Ty wcielasz się w rolę dajmy na to prywatnego detektywa, pracującego na terenie Nowego Jorku. Oczywiście to, że wybrałeś detektywa nie ma znaczenia. W tej grze nie ma żadnych ograniczeń, żadnych schematów. Możesz teraz robić co chcesz. Możesz iść do baru i przepić tam wszystkie pieniądze. Ale nie zdziw się, gdy do Twojego mieszkania z początkiem miesiąca wpadnie właściciel domu (czyli człowiek naprawdę gdzieś żyjący, który się wcielił w tą postać) i każe Ci się wynosić. I co wtedy? I wtedy wylatujesz na bruk, bez pieniędzy, bez jedzenia, czyli bez rzeczy, bez których człowiek nie ma prawa przeżyć. I jeśli nic nie zdobędziesz, po prostu umrzesz i wypadniesz z gry. Tak więc spędzasz kolejny dzień w barze, kiedy słyszysz nagle w radiu doniesienie o zabójstwie prezydenta Kennedy'ego.

Co wtedy robisz? Nie mając nic do stracenia jedziesz do Dallas i zajmujesz się tą sprawą. Docierasz do różnych faktów, nieznanych historii, stawiasz własne hipotezy, odkrywasz wiele wątków tej historii, gdy nagle, idąc spokojnie po ulicy, ktoś do ciebie strzela. Zostajesz ranny i trafiasz do szpitala. Przy drugim zamachu na Twoje życie rzucasz sprawę zabójstwa Kennedy'ego i wracasz do Nowego Jorku, a Twoje życie wraca do normy. Teraz sam decydujesz co chcesz robić. Możesz zająć się przestępstwem, możesz zająć się studiami, możesz nawet zostać politykiem. W tej grze wszystko zależy od Ciebie, ty o wszystkim decydujesz. Żadne założenia autorów takiej gry nie mogą na przykład zablokować Ci rozbicia szyby albo biegania nago po Central Parku (patrz "Fisher King"!). Z tymże za takie rzeczy oczywiście może Cię ktoś zwinąć. Mogą Cię napaść skini, albo zbulwersowana babcia wyprowadzająca nocą w Central Parku (he, he) pieska zadzwoni na policję i po jakimś czasie zjawi się policja i resztę nocy spędzisz w areszcie.

A jeśli nie odpowiada Ci taki schemat, wybierz sobie inny. Bądź na przykład ochroniarzem prezydenta, którego zabijesz, gdy Cię obrazi przy żonie i będziesz musiał uciekać przed Secret Service, CIA i Bóg wie czym tam jeszcze. Albo zostań pilotem, lekarzem, dziennikarzem, który odkrywa sensacyjną sprawę. A jak żadna z postaci Ci nie odpowiada, wybierz sobie np. bezrobotnego aktora i zostań szefem największej wytwórni filmowej w Hollywood, korzystając oczywiście z pomocy tzw. ludzi spod ciemnej gwiazdy.

Innymi słowy o co mi chodzi. Chodzi mi o grę, w której nie będzie żadnych ograniczeń, grę, której fabułą będzie samo życie. W której głównym celem nie będzie uratowanie świata czy odbicie zakładnika, ale cel ustanowisz sobie sam. Jeśli będziesz chciał zdobyć Pulitzera, będziesz robił wszystko, by go zdobyć. Jeśli będziesz chciał być gangsterem na miarę Johna Gottiego, zostaniesz nim. Ale czy przeżyjesz? Albo czy Ci się powiedzie? To będzie zależało już od innych. Przecież Twoim wspólnikiem w interesach (jeśli zostałeś gangsterem) może być 60-letnia babcia, która na co dzień jest spokojną i miłą staruszką.

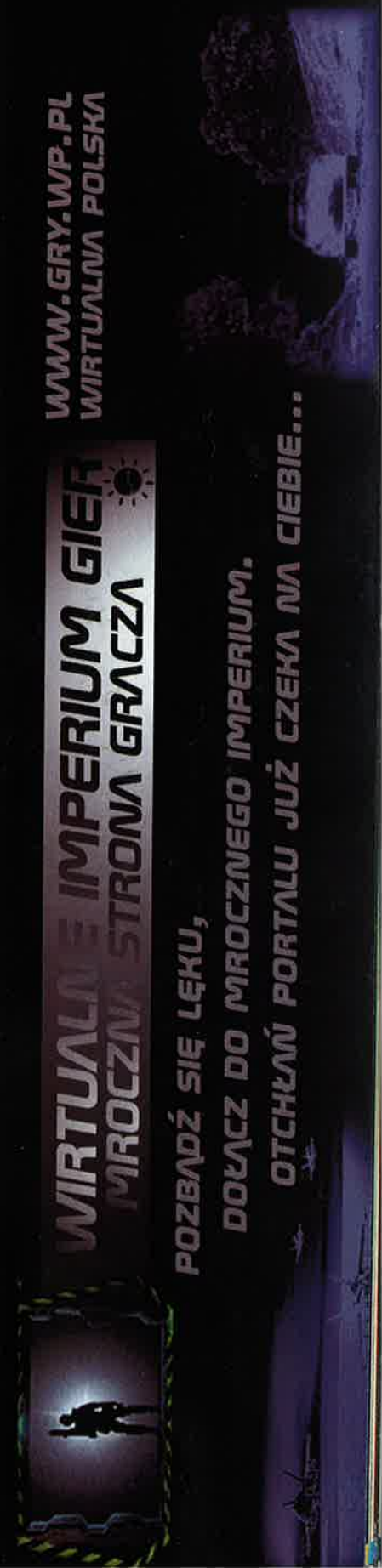
Tak. Ale jak to wszystko by się odbywało? Cóż, wszyscy komputerowcy chyba zdają sobie sprawę, że za parę lat komputer bez Internetu będzie zwykłym blaszakiem, na którym można pisać jakieś pracki, albo grać w jakieś gierki, gdy cała cyberkulutra przeniesie się do sieci. Wystarczy spojrzeć na fanów Quake'a, którzy na początku grali jedynie w single, a teraz grają cały czas na sieci. Myślę, że każdy z nich powiedziałby, że nie ma jak to dokopać jakiemuś frajerowi z Ameryki :)). Tak więc formą kontaktu między uczestnikami byłby Internet, na pewno w przyszłości bardziej rozwinięty i lepszy niż obecnie. A samą grę stowrzyłaby jakaś firma, której twórcy nie musieliby już pracować do końca życia, martwiąc się tylko o to, gdzie schowają następnego Rolksa, albo gdzie pojechać na wakacje, bo już wszędzie byli. Tak z pewnością byliby to kolesie na miarę Billa Gatesa :)).

Cóż, jednak na razie taka gra jest jedynie w sferze marzeń. Niemniej jednak, widząc szybki postęp techniki, można się spodziewać, że z każdym rokiem do takiej gry będzie o duży krok bliżej, aczkolwiek na doskonałą wersję na pewno przyjdzie jeszcze długo poczekać.

Z drugiej strony wypada się zastanowić, czy taka gra nie stwarzałaby niebezpieczeństwa dla ludzi. Przecież w sieci powstałby świat nierzeczywisty, ale na tyle rzeczywisty, że można byłoby się w nim zagubić i zostać. Ludzie mogliby spędzać przed monitorami całe dni, nie zważając na upływające im życie (to prawdziwe). Mogliby przenosić świat komputera na realność. To znaczy, jeśli w grze nawrzucali swojemu szefowi, a ten ich nie zwolnił, to mogą to zrobić naprawdę. I wtedy okazuje się, po takim fakcie, że zostają zwolnieni i jakoś nigdzie nie mogą znaleźć pracy. I co wtedy? Oczywiście, takie gry niosą ze sobą duże niebezpieczeństwo (moim zdaniem nawet bardzo duże). Wystarczy przecież popatrzeć na niektórych internautów, którzy bez przynajmniej minuty w sieci dziennie nie wytrzymują psychicznie. Będą krążyli wokół tego komputera, aż wreszcie dopadną i...odlecą na amen (wnioski te opieram na własnym i nie tylko doświadczeniu). Innymi słowy takie gry, dla pewnych ludzi, mogą stać się czymś bardzo niebezpiecznym. Ich izolatorem od realnego świata. Ich barykadą od życia, które nikogo nie rozpieszcza. Ale czy to powstrzyma producentów i twórców od stworzenia gry doskonałej i jednocześnie destrukcyjnej (dla mało odpornych), która mogłaby przynieść ogromne dochody??? Niech każdy z Was odpowie sobie sam...

You may say I am dreamer...
But I'm not the only one...
I hope someday you join us...
John Lennon "Imagine"

□



THE CORUSCANT GLOBE

TOP SECRET FOR YOUR EYES ONLY

Star Wars Celebration 2000

Artyis

Raport Wywiadu no. 5789/44C

Od: Xanthos, Ssil, POI 443/009/234
Do: Dowodzący komórką wywiadu na sektor Paol'shkaa, POI 349-4/331/1098u.
Dotyczy: Star Wars Celebration 2000

Sir, zgodnie z rozkazem załączam miesięczne zestawienie postępów w zbieraniu informacji na temat **drugiego** konwentu na świecie, nad którym **patronat objął Lucasfilm Ltd.** Informacje te należy należy uznać za ściśle tajne, w żadnym wypadku nie załączać kopii do akt, czy rozpowszechniać ich dalej.

Terminarz:
Data i miejsce SWC2000: **24. czerwca 2000 (sobota), miasto Łódź**
Całkowity czas trwania SWC2000: jeden dzień, rozpoczęcie spotkania - godz. 10.30 (klub West Side), przewidywane zakończenie: ok. 20.00.

Plan imprezy:
10.30 - uroczyste rozpoczęcie spotkania (lokalizacja: **klub West Side**, ul. Piotrkowska, róg Tuwima; 15 minut drogi od Dworca PKP Łódź Fabryczna)
11.00 do 15.00 - eliminacje do **turnieju multiplayer'owego** w X-Wing vs. TIE Fighter, Jedi Knight i X-Wing Alliance (West Side); konfiguracja: AMD K6350-450MHz, 64RAM, Riva TNT 32MB lub VooDoo II 16 MB, monitory 15-17'', łącze zapewnia Telekomunikacja Polska SA
11.30 ORAZ 14.00 - dwa równoczesne **pokazy SW EI: The Phantom Menace** w kinie Bałtyk (ul. Narutowicza 20), każdy z nich po ok. 500 osób
13.00 - **turniej gry w SW CCG** oraz pokaz gry organizowany przez jej polskiego dystrybutora - firmę ISA
15.30 do 17.00 - **finały turnieju** gier multiplayer'owych
12.00 do 16.00 - eliminacje do turnieju wiedzy o Star Wars (**finał:** 17.00 do 18.00)
18.30 - **uroczysty koncert w Teatrze Wielkim**; usłyszymy **muzykę ze Star Wars wykonywaną przez 100-osobową orkiestrę i 30-osobowy chór** (ale: patrz uwagi poniżej)
10.30 do 18.00 - giełdy, sesje karcianek, spotkania fanów oraz wydawców z mediami

Uwagi:
1. Wbrew pogłoskom rozpowszechnianym ostatnio Star Wars Celebration 2000 odbędzie się **na pewno**. Problem stanowić może jedynie niewielka liczba dotychczas zapisanych. Aby dać szansę tym, którzy do tej chwili nie byli pewni czy warto wykupić akredytację - termin zapisów uległ wydłużeniu aż do dnia imprezy - 24. czerwca 2000 (również na miejscu).

W sytuacji jednak, gdyby nie udało się zebrać odpowiedniej liczby fanów i niemożliwe stałoby się sfinansowanie koncertu - zostanie on odwołany. Wówczas koszt akredytacji zostanie zmniejszony do 35 PLN. Tym, którzy zdecydowali się uiścić ją wcześniej zostanie zwrócona różnica na podstawie bankowych dowodów wpłaty.
2. Organizatorzy nawiązali współpracę z niezależną grupą o nazwie Gildia (poddział księgarni internetowej Meka - http://www.meka.pl). Grupa ta organizować będzie swój własny, zupełnie odrębny konkurs z ufundowanymi przez niech nagrodami.
3. Potwierdzona została przez pana Wojciecha Gierasimowicza, przestawiciela LEM Multimedia (http://www.lem.com.pl/) sprzedaż **wszystkich** (prócz Force Commander) gier oraz encyklopedii multimedialnych Star Wars w cenie **poniżej 80 PLN** (prawdopodobnie 75-79).
4. Potwierdzona została przez przestawicieli Amber sprzedaż **wyjątkowej, niedostępnej nigdzie indziej** nowej pozycji książkowej.
5. Potwierdzona została obecność ISA (Star Wars CGG), Hasbro i LEGO.

Sponsorzy i patronat medialny:
Patronat medialny obejmują:
CD Action (http://www.cdaction.com.pl)
Radio MANHATTAN (http://www.radiomanhattan.com.pl)
TVP2 (http://www.tvp.com.pl)

Współorganizatorzy:
TP SA (http://www.tpsa.pl/start/index.html) - dzięki niej stanowiska komputerowe zostały wyposażone w 1 Mb łącze do gier multiplayer'owych
Amber (http://www.amber.supermedia.pl/) - dostarcza książki i albumy.
ISA (http://isa.pl) - zapewnia możliwość zakupu Star Wars CCG.
Mesa Computers - wypożycza komputery.
ProArt dostarcza rzutnik cyfrowy wraz z systemem nagłośnienia Dolby Surround.

Kosztorys:
65zł za osobę. Akredytacja obejmuje koncert, pokaz filmowy, udział w turnieju multiplayerowym. Większość kosztów pochłania wynajem teatru oraz opłata orkiestry i chóru. Pieniądze należy wpłacac na konto:

BANK HANDLOWY w WARSZAWIE-Pion Bankowości Detalicznej ul. Chałubińskiego 8, 00-950 W-wa |nr konta 10300019-1283850056|

Dodatkowo organizatorzy proszą o wysłanie kserokopii potwierdzenia wpłaty z dokładnymi danymi osobowymi (imię, nazwisko, adres, e-mail) na adres:

Sebastian R. BiałEk ul.Piotrkowska 123/7 90-430 Łódź

Sir, proszę mieć na uwadze, że ze względu na spory czas jaki upłynie od czasu redagowania tego raportu do momentu, kiedy będzie Pan go czytać - szczegóły dotyczące przedsięwzięcia znanego pod nazwą Star Wars Celebration 2000 mogą się nieco zmienić. Aktualne informacje na temat Star Wars Celebration znaleźć można przez całą dobę w internecie, pod adresem: http://sw2000.prv.pl/, http://www.radiomanhattan.com.pl/, oraz http://www.starwars.priv.pl/xconst/sw2000.htm.

Tymczasem tyle, mam nadzieję minąć pana gdzieś w tłumie fanów zebranych na - jak wyraźnie z powyższego wynika - jedynej tego typu imprezie we wszechświecie!

EXIII - WYWIAD
z JEDNYM z TWÓRCÓW

Od kilku miesięcy w rodzimym światku Star Wars głośno jest o nowej produkcji filmowej nawiązującej do kanonu GW, lecz... nieco od niego odbiegającej. Przyczyną tego może być fakt, że film ten tworzony jest nie przez Lucasfilm i Georga Lucasa a grupę fanów z Polski. Mowa oczywiście o projekcie nazwanym: Gwiezdne Wojny - Epizod 13: Ostateczna Próba. Film, a właściwie trailery z filmu już w tej chwili można ściągnąć ze strony ekipy E13 i samodzielnie przekonać się, że gdyby George Lucas robił swój Episode I z takim zaangażowaniem, nie musielibyśmy spluwać na dźwięk tego słowa... Ale nie o tym miałem - tymczasem bowiem istotny jest wywiad z jednym z twórców a zarazem spokesmanem grupy - Poziomką.

Dra'gon: Skąd w ogóle pomysł na stworzenie czegoś takiego jak Epizod 13?

Poziomka: Jakiś czas temu Qbok, Baca i Fragles trenowali podłączanie kamery do komputera i popełnili kilka bardzo krótkich filmików w kosmicznym klimacie. Potem przypomnieli sobie ze ja trenuję aikido (oprócz machania rękami zdarza się machanie mieczami etc.) i padło pytanie - czy nie pomachałbym kijem przed kamera żeby zrobić trochę lepszy filmik... Z tego "ziarenka" wykiełkował pomysł Gwiezdnych Wojen - bądź co bądź połączenia walk na miecze z kosmosem, laserami i obcymi rasami. Z małego pomysłu zrobił się duży projekt, który ciągniemy do teraz - i mamy solidne postanowienie doprowadzenia go do końca.

Dra'gon: Czy mógłbyś pokrótce opowiedzieć, o czym to jest?

Poziomka: Film opowiadać będzie o wydarzeniach dziejących się ok. 300 lat po filmie "Powrocie Jedi". W Republice odbudowane zostały Akademie Jedi, ponieważ okazało się, że są naprawdę potrzebne. Fabuła toczy się wokół czwórki młodych studentów Akademii, którzy czekają na swój "końcowy egzamin" czyli Ostateczną Próbę - stąd podtytuł E13. Jednak nie wiedzą, że na ich drodze staną nie tylko przeszkody zastawione przez wykładowców - ale też pułapki Ciemnej Strony Mocy...

Dra'gon: Czy w E13 podobnie jak w poprzednich produkcjach będą walki na miecze świetlne, starcia broni laserowej, walki kosmicznych myśliwców itp.?

Poziomka: Oczywiście - to będzie "najsmaczniejszy kawałek naszego tortu" :-)

Dra'gon: Ile ludzi pracowało nad "Ostateczną Próbą"?

Poziomka: całkiem sporo - i nadal pracują - ok.10 osób dosłownie pracuje, a w sumie z aktywnymi pomocnikami ok. 17 osób.

Dra'gon: Jak trudna jest praca nad filmem, nad efektami specjalnymi, muzyką?

Poziomka: Jest dosyć trudna, ale jeszcze bardziej żmudna i czasochłonna, nad samym materiałem pracuje się przechwytując ujęcia na dysk, następnie trzeba je obrobić i zmontować, dokładanie efektów specjalnych prawie zawsze łączy się z edycja każdej klatki osobno i jest raczej trudne, dodatkowo część scen będzie czysto komputerowych - te robi się całkiem przyjemnie - przynajmniej tak twierdzi dział grafiki 3D, a są to entuzjaści, podkładanie dźwięków i muzyki sprowadza się głównie do wyboru efektu i wklejenia go w odpowiednie miejsce, niemniej jednak zabiera to sporo czasu.

Dra'gon: Wiem, że nie macie zbyt dużo czasu. Czy potraficie go znaleźć - szkoła, rodzina, życie prywatne - one również mają swe prawa?

Poziomka: Czas - to nasz największy problem, właśnie z tego powodu jeden z głównych pracowników ekipy musiał się zwolnić, mamy nadzieje, że chwilowo.

Dra'gon: Jak przewidujecie, że jak film przyjmie się wśród fanów gwiezdnej sagi-bo przecież do nich kierowany jest film?

Poziomka: Ha! Mamy nadzieje, ze dobrze - sporo osób już na niego czeka, nie chcemy ich zawieść. Ale nie twierdzimy, że będzie to dzieło monumentalne - powinno w miarę fajnie wyglądać i chyba się spodoba. Oczywiście pamiętając o naszym budżecie i profesjonalizmie. W każdym razie staramy się.

Dra'gon: Czy przeżywaliście momenty słabości kiedy chcieliście wszystko zostawić?

Poziomka: Niestety tak - zwłaszcza nieco wcześniej - jak ciągle były problemy ze sprzętem albo programami, był też taki moment kiedy świadomość tego, że nie jest to projekt na 2-3 miesiące roboty uderzyła nas jak cegłówka zrzucona z wysokiego budynku. No ale jakoś się pozbieraliśmy i jesteśmy dobrej myśli!

Dra'gon: Kiedy będzie premiera "Ostatecznej Próby"?

Poziomka: Powiem tylko tyle - dokładnie nie wiemy, ale jeszcze w tym wieku. [trzymam za słowo :) - Artyis]

Dra'gon: A dokładniej? Do końca wieku zostało kilka miesięcy, czy mamy się spodziewać filmu lada dzień, czy właśnie te kilka miechów?

Poziomka: Lada dzień to nie jest dobre określenie - raczej ta druga wielkość jest bliższa rzeczywistości.

Dra'gon: Jakiego sprzętu i oprogramowania używacie do produkcji filmu?

Poziomka: Sprzęt - w tej chwili 4 komputery PC (różnej klasy - od Pentium 266MMX, przez PII 233 do Celerona 500), jeden został wyposażony w kartę do edycji video (zamiast zwykłego tunera) i teraz przynajmniej przechwytywanie sygnału VHS idzie całkiem sprawnie. Z oprogramowania używamy dosyć zaawansowanych aplikacji do montażu video i grafiki 3D - 3D Studio Max czy Adobe Premiere.

Dra'gon: A co z gwiezdno-wojennym tłem? Czy np. występujące w filmie maszyny to znane nam wcześniej myśliwce typu X czy A, okręty - ISDs, czy może frachtowce ? Czy akcja dzieję się na planetach Tatooine, Coruscant czy może na potrzeby filmu wymyślono nowe? I czy zobaczmy pra- prawnuków Leii i Hana?

Poziomka: Jeżeli chodzi o maszyny to prawdopodobnie tylko jeden lub dwa modele będą znany fanom SW z poprzednich epizodów, a cała reszta - czyli całkiem spora grupa pojazdów - to wynik prac specjalnie do EXIII. W filmie zobaczymy Coruscant, Nar Shaddaa i tajemnicza planetę Caliope - wymyślona przez nas. Aha! nie będzie odwołań do bohaterów z poprzednich epizodów.

Dra'gon: Czy jest coś co chcielibyście przekazać czytelnikom CD Action?

Poziomka: Dziękujemy, że dobrnęliście, aż do tego miejsca w wywiadzie, trzymajcie za nas kciuki żebyśmy skończyli prace gładko i gotowym filmem narobili zamieszania. Pozdrowienia dla naszych fanów!!

Dra'gon: Dzięki za rozmowę.

Poziomka: Również dzięki za rozmowę i zainteresowanie :). [Cała przyjemność po naszej stronie :) - Artyis]

A nam, fanom pozostaje czekać i mieć nadzieję, że obiecany trailer i naturalnie pełny EXIII zobaczymy jeszcze w wakacje. Tymczasem dla zabicia czasu proponuję odwiedzić stronę E13 w Internecie (www.e13.xcom.pl), na której już teraz znaleźć można sporo materiału: trailery, zdjęcia, grafiki, itp. ciekawostek.

Dra'gon

Dziewiąte Wrota otwarte! Wejdziesz?

Kursu Pascala odsłona... IX

Zapewne niejeden raz zastanawialiście się, jak robione są "prawdziwe" gry. Z pewnością na myśl przychodziły Wam proste aplikacje, w których "programiści" tworzą po kolei poszczególne jej elementy: wybierają bohatera, określają wielkości i ilość leveli, kreują potworki, a cała ta operacja kończy się wciśnięciem magicznego przycisku MAKE...

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

Dziś już jednak wiecie, że stworzenie dobrej gry to o wiele poważniejsze przedsięwzięcie. Gdyby programy tworzyło się z gotowych elementów, wszystkie one byłyby do siebie bardzo podobne, a co za tym idzie - nikt by ich nie kupował. I tu pojawia się magiczne słowo: engine. Cóż takiego tajemniczego się pod nim kryje? Odpowiedź brzmi - cały sukces... A czym właściwie jest engine? Jest to cały "mechanizm", który steruje grą, decyduje ile klatek na sekundę pojawi się na naszym monitorze, odgrywa w odpowiednim momencie dźwięki, muzykę, i wreszcie - który powoduje, że gra w ogóle działa...

Zapytacie pewnie - co ma wspólnego engine z dzisiejszą częścią naszego kursu? Jest to bowiem wspaniały odnośnik do tego, czym będziemy się tym razem zajmować. Chodzi nam tu mianowicie o moduły. Do czego służy moduł - dobrze już wiecie. Dziś natomiast nauczycie się sami je tworzyć. Powracając do naszego porównania - szereg modułów, z których korzystamy, to nic innego jak właśnie engine. Dla przykładu można powiedzieć, że nasze dotychczasowe programy opierały się na engine stworzonym z modułów CRT i System. Pora więc wziąć się do roboty Panie i Panowie! Rozpoczynamy kolejną pouczającą i ekscytującą ;) podróż do "wnętrza" Pascala!

Cokolwiek to oznacza, nie gwarantujemy Wam, że po dzisiejszej części kursu staniecie się programistami światowej sławy (jak my ;)), lecz nigdy nic nie wiadomo.

Zanim jednak przejdziemy do sedna sprawy, zatrzymamy się na chwilę przy danych wejściowych. Co to takiego? Są to dane, które wprowadzamy wraz z podaniem nazwy procedury. Przykład takowej procedury wyglądałby mniej więcej tak:

```
procedure przyk(a,b:integer);
 begin
  a:=a+b;
 end;
```

W programie głównym wywołanie procedury przyk wyglądałoby tak: przyk(1,6); Dzięki danym wejściowym, możemy tworzyć bardziej "uniwersalne" procedury. I jeszcze jedna uwaga. Jeżeli chcemy, aby dane wejściowe były różnych typów, musimy zapisać je w następujący sposób:

```
procedure przyk(a,b:integer;d:real);
 begin
 end;
```

Zmiennych wejściowych nie musimy definiować na początku programu, tj. po słowie var. Teraz już naprawdę przechodzimy do konkretów, czyli do modułów. Na początek przypomnijmy same pojęcie modułu. Jest to zgrupowanie procedur i funkcji, z których następnie możemy korzystać w tworzonym przez nas programie. Schemat modułu wygląda mniej więcej tak:

```
unit modul;

interface
 uses
  var
  procedure procedura1;
  procedure procedura2;

implementation

procedure procedura1;
 begin
 end;

procedure procedura2;
 begin
 end;

end.
```

Na tym prostym schemacie widać, jak należy tworzyć swój własny moduł. Po pierwsze, musimy jakoś go nazwać. My nazwaliśmy go po prostu modul (chyba nie trzeba przypominać, że nie może on zawierać polskich znaków). Następnie po słowie interface deklarujemy potrzebne nam moduły i definiujemy zmienne. Podobnie, jak to miało miejsce przy pisaniu programów. Jednak dodatkowo pod tym wszystkim wypisujemy wszystkie nazwy procedur i funkcji, z których będziemy chcieli korzystać za pośrednictwem stworzonego modułu. Pomiędzy słowami implementation i end. definiujemy nasze procedury i funkcje. To tyle, jeżeli chodzi o same tworzenie modułu. Jest jednak parę rzeczy, o których nie możecie zapominać. Chodzi tu mianowicie o to, że plik z modułem (pas) musi się nazywać tak samo, jak moduł (w naszym przypadku modul). Druga sprawa dotyczy lokalizacji pliku. I osobiście polecamy, aby znajdował się on zawsze w katalogu z tworzonym programem. Naszym zdaniem jest to najwygodniejsze rozwiązanie. Dobra zakończyliśmy część teoretyczną. Szczerze mówiąc jest to najbardziej męcząca część całego kursu. Namyślamy się jak to napisać, aby było mądrze i zarazem przystępnie. A przecież każdy chochlik wie, że najszybciej uczy się przez pisanie programów czy modułów. Tak więc zapraszamy do części praktycznej.

Część praktyczna :). Zapytacie zapewne do czego wykorzystać moduły. Służą one do zapisywania powtarzających się części programu lub do zdefiniowania procedur bądź funkcji, z których często będziemy korzystać w pisanym programie. Można również pobawić się i pozmieniać nazwy istniejących już modułów, takich jak crt czy dos. A zresztą spójrzcie na przykłady.

```
{modul001 - kolorowe napisy}

unit modul001;

interface
 uses crt;

procedure pisz(s:string;c,b:byte);
procedure piszln(s:string;c,b:byte);

implementation

procedure pisz(s:string;c,b:byte);
 begin
  textcolor(c);
  textbackground(b);
  write(s);
 end;

procedure piszln(s:string;c,b:byte);
 begin
  textcolor(c);
  textbackground(b);
  writeln(s);
 end;

end.

{program064 - program korzystający z modułu
modul001}

program program064;
 uses crt,modul001;

begin
 clrscr;
 pisz('To działa!!',5,6);
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:

- Modułu - jest to prosty moduł posiadający dwie procedury. Te natomiast różnią się od siebie tym, co write od writeln. Chyba jak na razie wszystko zrozumiałe?!

- Programu - korzysta on z modułu modul001. Prościej mówiąc, sprawdza, czy jak na razie wszystko działa :).

W jednym z listów, konkretnie od Ola (list znajduje się na końcu artykułu), pytano nas czy jest możliwość uzyskania jedynie całkowitej wartości ilorazu. Odpowiedź brzmi TAK. Poniższy moduł sponsorują literki DIV i MOD (połączone w wyraziki, ma się rozumieć).

```
{modul002 - całkowita wartość ilorazu i reszta z
dzielenia}

unit modul002;

interface
 uses crt;

procedure cale(a,b:byte);
procedure reszta(a,b:byte);

implementation

procedure cale(a,b:byte);
 begin
  write(a div b);
 end;

procedure reszta(a,b:byte);
 begin
  write(a mod b);
 end;

end.

{program065 - program korzystający z modułu
modul002}

program program064;
 uses crt,modul002;

begin
 clrscr;
 cale(6,4);
 writeln;
 reszta(6,4);
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
Modul002 zawiera dwie funkcje standardowo dostępne w Pascalu, DIV i MOD. Ich zastosowanie, jak już wspominaliśmy, to uzyskiwanie całkowitej wartości ilorazu i reszty tegoż ilorazu. I tak 6 div 4 wynosi 1, bo 6 podzielone przez 4 to 1 i ogonek. Natomiast 6 mod 4 to 2, bo 6-4*1 to 2. Wyjaśniliśmy to najprościej jak się dało. Jeżeli nadal macie jakieś wątpliwości, to odsyłamy was do listu Ola, w części z listami. Jemu udało to się wyjaśnić bardziej zrozumiale :).
Kolejny moduł również nie będzie jedynie sztuką dla sztuki. Zajmiemy się w nim bowiem działaniami matematycznymi.

```
{modul003 - o działaniach matematycznych roz-
prawka niedługa}

unit modul003;

interface
 uses crt;

function dod(a,b:longint):longint;
function ode(a,b:longint):longint;
function mno(a,b:longint):longint;
function dzi(a,b:longint):real;
function pot(a,n:longint):longint;
function pie(a:longint):real;

implementation

function dod(a,b:longint):longint;
 begin
  dod:=a+b;
 end;

function ode(a,b:longint):longint;
 begin
  ode:=a-b;
 end;

function mno(a,b:longint):longint;
 begin
  mno:=a*b;
 end;

function dzi(a,b:longint):real;
 begin
  dzi:=a/b;
 end;

function pot(a,n:longint):longint;
 var b:longint;
 begin
  b:=1;
  if n<>0 then
   begin
    repeat
     b:=b*a;
     n:=n-1;
    until n=0;
   end;
  pot:=b;
 end;

function pie(a:longint):real;
 begin
  pie:sqrt(a);
 end;

end.
```

Objaśnienie:
Może po przejrzeniu powyższego modułu stwierdzicie, że nie ma w nim niczego odkrywczego. Poniekąd będziecie mieli racje. Jednak to niczemu nie przeszkadza, przecież nadal ćwiczymy tworzenie własnych modułów. Jest jednak w nim przynajmniej jedna rzecz warta uwagi. Mianowicie algorytm na potęgę liczby a o wykładniku naturalnym n. Myślę, że nie jednemu z was może się on przydać. A, i jeszcze jedno. Nie zapominajcie, że powyższy moduł składa się wyłącznie z funkcji. Więc aby którąś z nich wywołać, należy podstawić ją pod konkretną zmienną np. działanie:=pot(5,10);. Ale to tylko tak w ramach przypomnienia.

I na zakończenie naszej "czarnej magii" o modułach jeszcze jeden banalny przykładzik - który zamieni nasz komputer w coś grającego ;). Look!

```
{modul004 - pianino z klawiatury ;)}

unit modul004;

interface
 uses crt;

procedure do1;
procedure re;
procedure mi;
procedure fa;
procedure sol;
procedure la;
procedure si;
procedure do2;

implementation
```

```
procedure do1;
 begin
  sound(262); delay(250); nosound;
 end;

procedure re;
 begin
  sound(294); delay(250); nosound;
 end;

procedure mi;
 begin
  sound(330); delay(250); nosound;
 end;

procedure fa;
 begin
  sound(349); delay(250); nosound;
 end;

procedure sol;
 begin
  sound(392); delay(250); nosound;
 end;

procedure la;
 begin
  sound(440); delay(250); nosound;
 end;

procedure si;
 begin
  sound(494); delay(250); nosound;
 end;

procedure do2;
 begin
  sound(523); delay(250); nosound;
 end;

end.


{program066 - program korzystający z modułu
modul004}

program program065;
 uses crt,modul004;
  var k:string;

begin
 clrscr;
 writeln('Aby wydać dźwięk z PC Spikera wciśnij
wybrany klawisz od S - L');
 write('Wyjście z programu - wciśnij klawisz: x');
 repeat
  k:=readkey;
  if k='s' then do1;
  if k='d' then re;
  if k='f' then mi;
  if k='g' then fa;
  if k='h' then sol;
  if k='j' then la;
  if k='k' then si;
  if k='l' then do2;
 until k='x';
end.
```

Objaśnienie:
Heh, także i ten moduł nie wnosi nam zbyt wielu nowości. Został jednak tutaj umieszczony ze względu na jego magiczną właściwość - jest nią standardowo wbudowany "zaklinacz chochlików". Spróbujcie "pograć" sobie na nim na kilka minut przed północą - gwarantujemy, iż chochliki nie dadzą Wam zasnąć! UWAGA! Nie ponosimy odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez te niesforne potworki! I żeby później nie było gadania, że nie ostrzegaliśmy!

Dobra, to tyle o modułach. Mamy nadzieję, że skapowaliście o co chodzi. W razie jakichś niejasności piszcie. Teraz zajmiemy się standardowym modułem Pascala, a mianowicie DOS. Zapewne nie uda nam się omówić go całego (prosta przyczyna, za mało miejsca), więc dokończenia możecie się spodziewać w kolejnych numerach. Żeby nie tracić już więcej miejsca, zaczynamy omawianie modułu DOS.

Jak sama nazwa wskazuje, moduł ten służy do komunikowania się z systemem operacyjnym DOS. Dzięki niemu możemy uzyskać takie dane, jak na przykład rozmiar dysku czy ilość wolnego miejsca. No dobra, ale która procedura do czego służy? Zerknijcie poniżej, a wszystkiego się dowiecie.

- DiskFree(d:byte) (funkcja) - Informuje nas ona o ilości wolnego miejsca na dysku (w bajtach), gdzie d oznacza, o który napęd nam chodzi (0-bieżący, 1-A, 2-B, 3-C itd.).

```
program program067;
 uses crt,dos;

procedure przyk;
 begin
  writeln('Wolnego miejsca na dysku C jest ',disk-
free(3),' bajtów');
 end;

begin
 clrscr;
 przyk;
 readkey;
end.
```

- DiskSize(d:byte) (funkcja) - Informuje nas ona o rozmiarze dysku (w bajtach)

```
program program068;
 uses crt,dos;

procedure przyk;
 begin
  writeln('Całkowita pojemność dysku C to ',disk-
free(3),' bajtów');
 end;

begin
 clrscr;
 przyk;
 readkey;
end.
```

- DosVersion (funkcja) - Informuje nas ona o posiadanej wersji DOSa. Wywołuje się ją w następujący sposób:

```
program program069;
 uses crt,dos;
  var wersja:word;

procedure przyk;
 begin
  wersja:=dosversion;
   writeln('Posiadana wersja DOS to ',Lo(wer-
sja),'.',Hi(wersja));
 end;

begin
 clrscr;
 przyk;
 readkey;
end.
```

- GetTime(g,m,s,ss:word) (procedura) - Wyświetla czas ustawiony w systemie operacyjnym. W przykładowym programie (poniżej) zamieszczona została również funkcja, która sprawdza czy poszczególne liczby (g,m,s,ss) są jedno czy dwu cyfrowe. Jeśli jednocyfrowe, to dodaje 0.

```
program program070;
 uses crt,dos;
  var g,m,s,ss:word;
     st:string;

function spr(w:word):string;
 begin
  str(w:0,st);
  if length(st)=1 then st:='0'+st;
  spr:=st;
 end;

procedure przyk;
 begin
  gettime(g,m,s,ss);
                writeln('Minęła      właśnie
',spr(g),':',spr(m),':',spr(s),'.',spr(ss));
 end;

begin
 clrscr;
 przyk;
 readkey;
end.
```

- SetTime(g,m,s,ss:word) (procedura) - Zmienia czas ustawiony w systemie operacyjnym.

```
program program071;
 uses crt,dos;
  var g,m,s,ss:word;

procedure przyk;
 begin
  write('Podaj nowy czas: ');
  readln(g,m,s,ss);
  settime(g,m,s,ss);
 end;

begin
 clrscr;
 przyk;
 readkey;
end.
```

- GetDate(r,m,d,dt:word) (procedura) - Wyświetla datę ustawioną w systemie operacyjnym. W przykładowym programie (poniżej) znajduje się dodatkowo funkcja, która zamiast indeksu dnia tygodnia wstawia jego nazwę.

```
program program072;
 uses crt,dos;
  var r,m,d,dt:word;

function dzien(t:word):string;
 begin
  case t of
   1:dzien:='Poniedziałek';
   2:dzien:='Wtorek';
   3:dzien:='Środa';
   4:dzien:='Czwartek';
   5:dzien:='Piątek';
   6:dzien:='Sobota';
   7:dzien:='Niedziela';
  end;
 end;

begin
 clrscr;
 GetDate(r,m,d,dt);
 Writeln('Dziś jest ',r,'.',m,'.',d,' ',dzien(dt));
 readkey;
end.
```

- SetDate(r,m,d,dt:word) (procedura) - Zmienia datę ustawioną w systemie operacyjnym

```
program program073;
 uses crt,dos;
  var r,m,d,dt:word;

procedure przyk;
 begin
  write('Podaj nową datę: ');
  readln(r,m,d);
  setdate(r,m,d);
 end;

begin
 clrscr;
 przyk;
 readkey;
end.
```

To tyle na dzisiaj, jeśli chodzi o moduł DOS. W następnym numerze postaramy się przedstawić wam pozostałe jego procedury i funkcje, a przynajmniej te, dzięki którym zrobienie Nortona Commandera nikomu nie będzie nastręczać większych trudności.

Część teoretyczno-praktyczna nie ubłaganie zbliża się ku końcowi. Pozostało więc jeszcze zadać wam zadanie domowe. Wiemy, że są wakacje i nie powinniśmy, ale przecież sami o to prosiliście. Tak więc do roboty i nie marudzić.

ZADANIE DOMOWE
Stworzyć moduł o nazwie CRTPL, który zamienia angielskie nazwy procedur i funkcji modułu CRT na ich polskie odpowiedniki. Tłumaczenie zależy tylko i wyłącznie od was. Co ciekawsze, prace, oprócz oceny, zostaną umieszczone na sidiku. Tak więc do dzieła. Termin nadsyłania prac domowych taki jak zwykle.

Dobra to tyle, jeśli chodzi o "czystego pascala". Teraz będą już tylko listy, no i zakończenie.

***

Jestem bardzo zadowolony z Waszego kursu Pascala (...). Spotkałem się jednak z tym, że niektórzy nie wiedzą, gdzie można kupić Pascala. Osobiście w żadnym sklepie go nie widziałem (...). Jest jednak rozwiązanie alternatywne i to w zupełności legalne. Trzeba po prostu skombinować kompilator do Turbo Pascala (...). Trzeba go tylko ściągnąć z Internetu lub, jeśli nie mamy do niego dostępu, wybrać się z dyskietkami do jakiejś kawiarenki internetowej. Legalna wersja Turbo Pascala (5.5 MB) znajduje się: http://community.borland.com/museum/borland/software/TP55.zip

Osobiście tego nie sprawdzałem, więc jakby coś nie działało, to sprawdzony przeze mnie KOMPIL TOR do Turbo Pascala - Free Pascal Compiler jest na stronie: www.koti.com.pl/pascal/files/fpc09910.zip. Inny kompilator TMTP S znajduje się na stronie: http://binboy.koti.com.pl/tmtpas.zip. Linki do tych stron znalazłem na bardzo ciekawej stronie Binboya: http://binboy.koti.com.pl/ lub http://binboy.infohelp.com.pl/ Tam znajdują się opisy wielu języków programowania.
Piot

ODP. Jak widzicie na przykładzie powyższego listu, WSZYSTKO jest możliwe. Teraz już nie ma prawa być nikogo, kto pytałby skąd wziąć Pascala :). Gdyby ktoś nie wiedział, o co chodzi z kompilatorami, to tłumaczę: kompilator służy do przetwarzania zrobionego "na sucho" programu na inny format wykonywalny z poziomu DOS (*.EXE), czyli mówiąc prościej - najpierw piszemy program np. w Notatniku (Łindołsowym ma się rozumieć :)), a potem, korzystając z kompilatora, przetwarzamy go na format *.EXE, by obejrzeć efekty swojej pracy. Niestety jest to sposób mniej wygodny i bardziej czasochłonny od kompilowania bezpośrednio w programie (CTRL+F9). UWAGA! Nie sprawdzaliśmy LEGALNOŚCI podanych źródeł zarówno Pascala, jak i jego kompilatorów, tak więc EWENTUALNĄ odpowiedzialność dotyczącą ich zgodności z prawem ponosi AUTOR tego listu (który stwierdził, że źródła są legalne). To tak dla formalności... Next mail!

Cześć Wam! Z góry chciałbym podziękować za coś tak wspaniałego, jak ten kurs. (...) W każdym razie mam do Was pytanie, a więc: powiedzmy, że chcę wykonać dzielenie liczby 317 przez 9, wynik tego działania będzie wynosił 39,625 (powiedzmy, iż jest to zmienna wynik). Moje pytanie brzmi: "Czy dałoby się zrobić tak, aby ten wynik został podany bez tego, co jest po przecinku?". Nie chodzi mi tu jedynie o wyświetlenie tego wyniku z obcięciem tychże liczb, o czym była już mowa, ale dalsze przetwarzanie matematyczne. Np.
a:=317
b:=8
wynik:=a/b
wynik=39,625
Następnie chciałbym pomnożyć, aby pomnożyła się tylko liczba cała (w tym wypadku 39). Właśnie o to mi chodzi, wiem nie mam daru tłumaczenia, ale może zalapaliście coś z tych moich wypocin. Z góry za samą analizę tego tekstu dziękuję ;-).
Olo

ODP. Nie pękaj stary - wszystko zrozumieliśmy :). Dowodem tego jest jeden z akapitów powyższego artykułu. Zresztą, jeżeli go czytałeś, to wiesz o co chodzi. No chyba, że zaczynasz od listów?

Kolejny liścik

Mam pytanie w związku ze "stringiem". Jak mogę zrobić, aby po wpisaniu np. tak jak w programie 30 złego kodu dostępu, można było jeszcze raz spróbować wpisać poprawny kod. Proszę o odpowiedź.
Andrzej

ODP. Ratunkiem dla takiej sytuacji jest niezwykle prosta pętla (stryczek ;)). Oto ona:

```
repeat
write('Podaj kod: ');
readln(kod);
if kod='kod' then wyjscie:=1;
until wyjscie=1
```

Proste, nie? Jednak w tym wypadku zakończenie pętli nastąpi dopiero po wpisaniu poprawnego kodu. Więc jeśli ktoś hasła nie zna - jedyne wyjście to CTRL+ALT+DEL ;). Dlatego podajemy także drugą wersję pętli, która zakańcza się albo po podaniu poprawnego kodu, albo po trzykrotnym wprowadzeniu błędnego... Look!

```
repeat
write('Podaj kod: ');
readln(kod);
if kod='kod' then wyjscie:=1;
if kod<>'kod then proba:=proba+1;
until (wyjscie=1) or (proba=3);
```

No comments ;).

Na tym zakończymy dziewiątą już odsłonę naszego kursu. Za jakieś dwa, trzy numery możecie się spodziewać trybu graficznego przy użyciu GRAPHa, czyli standardowego modułu Pascala. Oprócz niego przedstawimy Wam parę ciekawych modułów autorstwa młodych zapaleńców, dzięki którym tworzenie programów ze śliczną grafiką będzie czystą zabawą. Tak więc zostańcie nam wierni, a na pewno tego nie pożałujecie. Cześć.

PS Jak chcecie, to zaglądnijcie na oficjalną stronę domową Raziela - adres: www.raziel.prv.pl

Moduł DOS - część 1

DiskFree	Funk Informuje o ilości wolnego miejsca na dysku (w bajtach)
DiskSize	Funk Informuje o rozmiarze dysku (w bajtach)
DosVersion	Funk Informuje o posiadanej wersji DOSa
GetDate	Proc Wyświetla datę ustawioną w systemie operacyjnym
GetTime	Proc Wyświetla czas ustawiony w systemie operacyjnym
SetDate	Proc Zmienia datę ustawioną w systemie operacyjnym
SetTime	Proc Zmienia czas ustawiony w systemie operacyjnym

kursu programowania część 3

C++

Dziś zaczniemy trochę nietypowo - chciałbym, abyś miał całkowitą jasność do czego zmierzam. Dzisiejszy odcinek jest trochę wyjątkowy - kończymy już podstawy, od następnego odcinka zabieramy się ostro do roboty i co miesiąc kodujemy jakiś zaawansowany efekt graficzny. Chciałbym, aby zebrała się z tego niezła biblioteczka porządnie napisanych i wytłumaczonych efektów, które mógłbyś sam dalej rozwijać, ulepszać, modyfikować i łączyć ze sobą na wszystkie możliwe sposoby i dodając do nich własne, świetne pomysły, tworzyć cieszące oko (i gawiedź) EXEki :). Zapewniam Cię, że używane przez nas metody (techniki niekoniecznie, jeśli wiesz czym się różnią techniki od metod :) są stosowane przez profesjonalnych programistów.

Wiktor Zychla

Uwierz mi (jeśli nie możesz sprawdzić), że prawie dokładnie tak samo wygląda idea programowania efektów graficznych w DirectX! Inne są oczywiście nazwy różnych funkcji np. ustawiających tryb graficzny, ale powtarzam - idea jest DOKŁADNIE taka sama! Oczywiście nasz kurs mógłby dotyczyć DirectXa, ale aby z niego korzystać, najlepiej dysponować kompilatorem Visual C++ 6.0 Microsoftu. Ponieważ kosztuje on sporo, a DJGPP jest darmowy, to właśnie DJGPP jest bohaterem naszych spotkań. Zainteresowanych (i mających takie możliwości) zachęcam do spróbowania skonwertowania naszych programów do DirectXa (nie jest to łatwe uprzedzam, ale jak najbardziej w zasięgu ręki. I proszę, zaczęliśmy niewinnie, a tu zachęcam już powoli do programowania w DirectX! Zobaczysz - za kilka odcinków bagaż wiedzy na temat programowania grafiki będzie już tak zauważalny, że kto wie?).

A dziś jeszcze trochę "alfabetu" C i podstaw korzystania z grafiki w DJGPP.

Przyzwyczaj się do wygodnych skrótów notacyjnych, stosowanych w języku C. Na przykład zamiast

```
x = x+5
```

pisze się

```
x+=5
```

co znaczy zwiększ wartość x o 5. Zamiast

```
x = x+1
```

pisze się

```
x+=1
```

co w tym szczególnym przypadku (zwiększanie o 1) można zapisać jako

```
x++
```

(odpowiednio x— oznacza zmniejszenie o 1). Czy to jest bez sensu? Niekoniecznie. Popatrz na postać wyrażenia

```
x = x+5
```

Kompilator najpierw w nowej komórce pamięci pieczołowicie wyliczy wartość x+5, a potem PRZEPISZE tę wartość do x. To przepisywanie powoduje niepotrzebną stratę czasu - zapis x+=5 spowoduje BEZPOŚREDNIE zwiększenie o 5 zawartości pamięci, w której przechowywana jest wartość x i nie trzeba tej wartości już nigdzie przepisywać! A więc z dwóch instrukcji: x = x+5 i x+=5 druga wykona się szybciej.

Teraz należy się Ci jeszcze kilka słów na temat postaci pętli for w C. Jeśli znasz Pascala bądź Basic, to jesteś zapewne przyzwyczajony do pętli, które rozpoczynają się od jakiejś wartości, na jakiejś się kończą i mozolnie, z krokiem równym jeden, kręcą się po procesorze (chyba, że korzysta się z usług "zaklęcia" step). W C sytuacja wygląda o wiele lepiej, postać pętli for jest o wiele bogatsza, bowiem jej postać ma raczej związek z pętlą while. Związek ten jest tak ścisły, że obie konstrukcje są równoważne:

```
1. for(wyr1; wyr2; wyr3)
     instrukcja

2. wyr1;
   while (wyr2)
   {
     instrukcja;
     wyr3;
   }
```

Co to znaczy? Sam wiesz, o ile więcej możliwości dawała pętla while w Pascalu. W C pętla for jest tak samo silna! Zobacz na przykład taką konstrukcję:

```
double x;
x=0.05;
while (x<1.25)
{
  instrukcja;
  x+=0.123;
}
```

To dość "silna" pętla. Aby osiągnąć taki efekt w Pascalu za pomocą pętli for, należałoby się bardzo nieelegancko gimnastykować. W C wystarczy napisać:

```
for(x=0.05; x<1.25; x+=0.123)
  instrukcja;
```

i efekt jest TEN SAM! Teraz już to czujesz? W

```
for(wyr1; wyr2; wyr3)
```

wyr1 oznacza przypisanie początkowe, wyr2 jest logicznym warunkiem końca pętli, a wyr3 jest instrukcją wykonywaną w każdym przebiegu pętli. "Zwykłą" pętlę pisze się po prostu tak:

```
int i;
for (i=0; i<30; i++)
  instrukcja;
```

Ta pętla wykona się 30 razy i będzie zmieniała swoją wartość od 0 do 29 (sic!).

Od teraz zakładam, że wszelkie wątpliwości, dotyczące składni, operatorów czy funkcji bibliotecznych, jesteś w stanie doczytać sobie sam. Pamiętaj o książce [1], w której znajdziesz wszystkie potrzebne informacje.

Od tej pory bowiem będziemy używać kompilatora C++ (tak się składa, że zainstalowaliśmy oba). C++ jest "nadzbiorem" C, jest językiem, który zawiera w sobie C, ale dodaje do niego dużo ciekawych, nowych rzeczy, z których my tak naprawdę będziemy używać tylko jedną. Aby "wymusić" używanie kompilatora C++, WYSTARCZY nadać plikowi z kodem źródłowym rozszerzenie .CPP zamiast .C. To wyjątkowo proste.

Tą nową rzeczą, z której będziemy korzystać, jest operator new, który pozwala na rezerwowanie sobie w pamięci tablic określonej wielkości. Jeśli korzystałeś już z tablic, to wiesz, że deklaruje się je tak:

```
char tablica[50000]; // deklaruje tablicę 50000 znaków
int tablica_2[100000]; // tablica 100000 liczb typu int
```

Co jednak zrobić, kiedy podczas pisania kodu jeszcze nie wiadomo jak wielka ma być tablica, bo na przykład jej wielkość zależy od użytkownika programu? Do tego właśnie przydaje się new. Piszesz po prostu:

```
char *tablica; // TYLKO wskaźnik przy deklaracji!
```

a potem gdzieś w programie rezerwujesz (alokujesz) pamięć:

```
tablica = new char[50000]
```

i gdzieś w programie tę pamięć zwalniasz:

```
delete[] tablica;
```

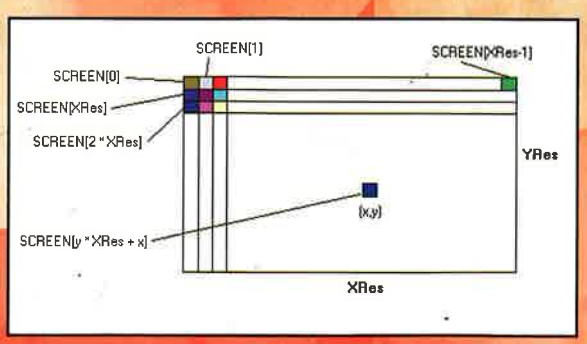
To bardzo wygodne, ale od programisty zależy, aby na przykład nie odwoływać się do zawartości tablicy, kiedy nie jest jeszcze zaallokowana, ani kiedy już została zniszczona (inaczej "Program wykona nieprawidłową operację" ;). Czy takiej możliwości nie daje czyste C? Daje, jest tam funkcja (zauważ różnicę, funkcja, a nie operator!) malloc(), która służy do allokowania tablic w pamięci. Kwestią wyboru programisty jest której funkcji używa. Ja preferuję new, bo jest krótszy, działa szybciej i stabilniej (sic!).

W czystym DOSie DJGPPowy new może zakładać sobie pliki z pamięcią wirtualną na dysku (jeśli skończy się pamięć RAM), to znaczy nie ma problemu z allokowaniem tablicy np. 1GB (i spróbuj to zrobić w Turbo Pascalu!). W Winach, ze względu na pewne ograniczenia, można korzystać z 64MB pamięci. Jeśli przydział pamięci nie powiedzie się, to new po prostu zwraca wskaźnik pusty, czyli NULL, np:

```
tablica = new char [100000000]
// oj! za dużo!
if (tablica == NULL)
    printf("błąd allokacji pamięci!\n");
```

No dobra, koniec z przynudzaniem! Przechodzimy do opowieści na temat grafiki. To jest temat przewodni tego cyklu artykułów. Od tej pory artykuły będą zawierać tylko szkic opisu algorytmu i fragmenty kodów, a kompletne kody źródłowe i exeki będziesz mógł znaleźć na CD. Tak to jest - każdy z algorytmów, które będziemy omawiać, zasługuje na osobną książkę!

Ekran graficzny jest specjalnie przygotowaną tablicą (nazwijmy ją SCREEN) w przestrzeni adresowej komputera, której zapisywanie powoduje zapalanie się na ekranie punktów. Tablica SCREEN indeksowana jest od 0 do Xres*Yres -1 (Xres i Yres to rozdzielczość pionowa i pozioma). Najlepiej popatrz na ilustrację.



Rozumiesz teraz po co jest pamięć na karcie graficznej i dlaczego lepiej mieć jej więcej? Po prostu im więcej tej pamięci, tym większą tablicę możesz w pamięci graficznej utworzyć, tym samym dostępne masz wyższe rozdzielczości ekranu.

Tylko jak to jest? Jaką wartość należy wpisać do tablicy, aby uzyskać kolor np. czerwony, biały albo złoty? Jak komputer o tym decyduje? To proste. W tybach 15, 16,

24 i 32 - bitowych (a tylko takimi będziemy się zajmować) kolor danego piksela wyznaczają trzy składowe tego koloru: czerwona, zielona i niebieska (RGB: red, green, blue). Ilości bitów w poszczególnych trybach, przypadające na poszczególne składowe, wyglądają następująco (bpp oznacza bits per pixel, czyli właśnie ilość bitów przypadających na jeden pixel ekranu):

15 bpp: 5 bitów czerwonych, 5 zielonych, 5 niebieskich
16 bpp: 5 bitów czerwonych, 6 zielonych, 5 niebieskich
24 bpp: 8 bitów czerwonych, 8 zielonych, 8 niebieskich
32 bpp: 8 bitów czerwonych, 8 zielonych, 8 niebieskich + 8 bitów przezroczystości

To oznacza, że np. w trybie 32 bitowym składowe mogą przyjmować wartości 8 bitowe, czyli od 0 do 255. Spójrz na...

DJGPP posiada bardzo dobrze napisaną bibliotekę graficzną, która nazywa się ALLEGRO (autor, Shawn Hargreaves, żartuje, że to rekurencyjny skrót od Allego Low Level Gaming Routines :). Aby z niej skorzystać, trzeba ją zainstalować (o to zadbaliśmy w pierwszym odcinku) i skompilować. Na szczęście kompilacja jest trywialna, bowiem przygotowano skrypt makefile, który odwali za Ciebie całą "brudną" robotę. Jedyne, co musisz zrobić, to wejść do katalogu, w którym znajduje się ALLEGRO (np. C:\DJGPP\ALLEGRO) i uruchomić program MAKE.EXE, który wchodzi w skład DJGPP i również został już zainstalowany. Kompilacja trwa dłuższą chwilę (w razie problemów zajrzyj do README.TXT i FAQ.TXT) i kończy się utworzeniem pliku LIBALLEG.LIB. Nie trzeba nic z nim robić - dołączaniem tej biblioteki do naszych programów zajmiemy się z poziomu RHIDE.

Poświęć jak najwięcej czasu na to, żeby poczytać dokumentację ALELGRO (\DOCS) i obejrzeć przykłady (\EXAMPLES). Są bardzo pouczające i robią niezłego smaka na to, co można z ALLEGRO zrobić! :)

Przypomnijmy nasze ustalenia - w treści artykułu szkoda chyba miejsca na pełne kody źródłowe programów, które będziecie znajdować na CD (wraz z EXEkami). W tej chwili jeden jedyny raz wytłumaczę, jak taki program kompilować i jak utworzyć szkielet programu, który korzysta z grafiki, aby potem nie było już z tym problemów.

Utwórz więc projekt PROJEKT3 w katalogu PROG003 i dodaj do niego plik P3.CPP. UWAGA! Aby korzystać z biblioteki ALLEGO, wejdź w zakładkę /Options/Libraries w RHIDE, wpisz na pierwszej pozycji ALLEG i ustaw krzyżyk przy tej nazwie.

Oto szkieletowy program korzystający z biblioteki ALLEGRO (również naCD).

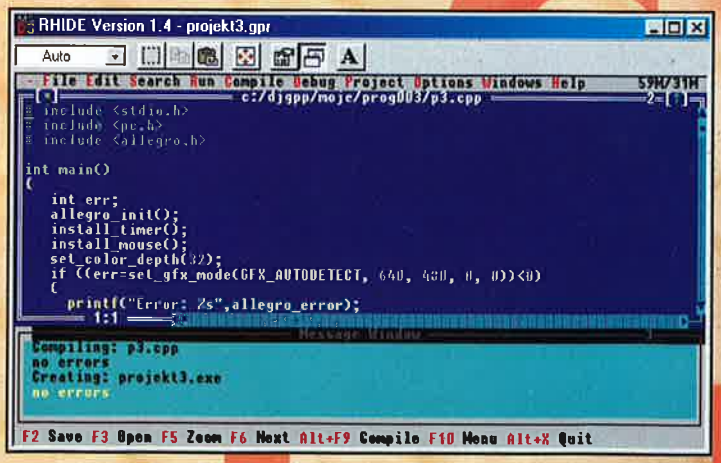
```
# include <stdio.h>
# include <pc.h>
# include <allegro.h>

int main()
{
  int err;
  allegro_init();
  install_timer();
  install_mouse();
  set_color_depth(32);
  if ((err=set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT, 640, 480, 0, 0))<0)
  {
    printf("Error: %s\n",allegro_error);
    return(1);
  }

  textout(screen, font,
      "Witaj w ALLEGRO, 640x480, 32 bpp!", 0, 0, makecol32(255,255,255));

  while (!kbhit());
  text_mode(0);
}
```

Efekt działania programu możesz zobaczyć na Rys.5.



Program próbuje ustawić tryb ekranu 640 x 480 w 32 bitowej głębi kolorów. Wcześniej wywołuje kilka funkcji inicjujących bibliotekę ALLEGRO. Jeśli ustawienie trybu nie powiedzie się, program poda opis błędu. Może się bowiem okazać, że takiej rozdzielczości na Twojej karcie graficznej po prostu nie ma (np. jeśli masz S3 Virge), za to masz tryb 640 x 480 w 16 bądź 24 bitach. Zamień wtedy stałą 32, przekazywaną jako parametr funkcji set_color_depth() na odpowiednią wartość i zrekompiluj program.

Na przykład moja Riva TNT2 M64 nie ma trybu 24 bitowego, więc jeśli chciałbym uruchomić ten program nie w 32, ale w 24 bitach, to dostanę komunikat:

Error: Resolution not supported.

Na CD zamieszczam dwie wersje tego programu, jedną w 16, a drugą w 32 bitach na pixel.

Funkcja textout() ma, jak widzisz, dość sporo parametrów, ale wyjaśnię je po kolei:

- screen - obiekt typu BITMAP, jeśli na nim się rysuje, to efekt jest widoczny od razu na ekranie,

- font - domyślny font opisujący kształty liter,

- napis - co ukaże się na ekranie,

- 0, 0 - pozycja napisu

Funkcja makecol32() wymaga kilku słów więcej. Otóż ALLEGRO posiaga kilka bardzo, ale to bardzo przydatnych funkcji, które biorą jako parametry wartości składowych koloru, a zwracają wartość koloru określanego przez te składowe. Funkcje te nazywają się:

makecol15(), makecol16(), makecol24(), makecol32().

Łapiesz? Dla każdej możliwej głębi kolorów trzeba po prostu używać innej funkcji. Na przykład dla trybu 16 bpp użyjesz funkcji makecol16(). Zgadnij, co funkcje te przyjmują jako parametry? Rzeczywiście tak, wartości poszczególnych składowych, tzn. funkcje, mają trzy parametry, wartość R, G i B! To bardzo proste i wygodne. Napisanie programu, który działa w innej rozdzielczości, czy innej głębi kolorów jest dzięki takiemu interfejsowi naprawdę niczym szczególnym.

Umówmy się tak, że od przyszłego razu programy będę pisał w 16bpp. Tak będzie bardziej uniwersalnie, bowiem tak się składa, że tryby 16bpp są zaimplementowane w większości kart graficznych, natomiast z trybami 24- i 32bpp wygląda to różnie. Starsze karty (jak np. S3Virge) mają tryby 24 bitowe, a nie mają 32 bitowych, nowsze, jak RivaTNT2 nie mają 24 bitowych, za to mają 32 bitowe (zapamiętaj to, bowiem możesz mieć chwilowe problemy z odpaleniem tych programów, jeśli nie wybierzesz odpowiedniego trybu graficznego, czyli takiego, który Twoja karta po prostu posiada).

Zachęcam Cię, abyś przez ten miesiąc przyswoił sobie różne funkcje z biblioteki ALLEGRO. Obejrzyj przykłady, poczytaj dokumentację. Chciałbym, abyś następnym razem miał już jako takie doświadczenie i abyś mógł skupić się na algorytmach, które będę przedstawiał.

Jeśli chciałbyś zdobyć trochę doświadczenia w C++, poznać trochę nowych idei, dowiedzieć się co to są obiekty itd., to polecam bardzo dobrą książkę, napisaną przez projektanta języka C++.
Ta książka to:

[2] B. Stroustrup - Język C++, WNT 1994.

Do usłyszenia! □

Od redakcji - o ile wszystko się powiodło itd., to na CD w tym numerze znajdziecie obiecany kompilator [a jak nie ma - to będzie pewnie za miesiąc]. Warto też zajrzeć do działu Extras na CD...

Pomocna dłoń

Uwaga: adres, na który ***tylko i wyłącznie*** wysyłamy anonse do Pomocnej Dłoni [emailowy]: pd@silvershark.com.pl
A w ogóle, to - jak zawsze - tu macie tylko troszkę PD, cała jest na CD - w Extras. Weszły wszystkie podpowiedzi i większość pytań...

ACTION REACTION - GRY

•Anno 1602

*Dla Artura w Anno 1602 znaki zapytania oznaczają, że w budynku tym dzieje się coś nie tak, np. czegoś brakuje. Tak było napisane w dodatku do gry na CD. Piot

*Dla Dreppina i M. Tomaczaka. Dajcie mu okup. 2. dla Artura. Kopalnie będziesz mógł mieć, kiedy będziesz miał obywateli. Dawaj im wszystko, co chcą i nie odcinaj im materiałów budowlanych. Deathmatch

•Airline Tycoon

Dla Ziela i Domana - nie dawać mu tej podkowy!! Przynosi szczęście!

•Broken Sword (04/00)

Dla Łukasza. Musisz otworzyć skrzynię, wyskoczy z niej dziewczynka, obejrzyj obraz z kapitanem, który wisi na ścianie. Zauważysz, że dziewczynka ma taki sam krzyż na szyi, jak gostek z obrazu. Kiedy ją poprosisz o krzyż nie zgodzi się. Idź do murzynka, zapytaj się, co można dać takiej dziewczynce, powie, że muszle musi dać siostrze, bo nie złowił ryby, więc jest na niego zła. Piórko "daj" kotu, zabierz strzępki pióra i daj je chłopakowi, jako przynętę, a on da ci muszlę, którą daj dziewczynce. Krzyż włóż na miejsce piórka i... przeszłam całą grę, więc w razie pytań piszcie na loralor@go2.pl

•Claw

Dla Wyszka: Gabriela można pokonać tylko jego własną armatą. Tam, gdzie z nim walczysz, jest słup, a koło tego słupa pojawiają się platformy. Musisz dojść na samą górę (Gabriel będzie cię obrzucał bombami) i walnąć szablą (albo wskoczyć na nie, nie pamiętam dokładnie) mrugające światełko. Wtedy armata obróci się do góry, Gabriel strzeli i walnie samego siebie. Armata wróci do poprzedniej pozycji, światełko też. Powtórzysz to kilka razy i dokopiesz skurczybykowi. Ufoloodeck, ufolood@box43.gnet.pl

•Darth Maul

W bibliotece Boneyard są rady (6 sztuk). Użyj na sobie 2 lub 3.

•Diablo & Windows (5/00)

*1. Do poprawnego działania Diablo pod Win 98 potrzebny jest plik Cdvsd.vxd z katalogu WINDOWS\SYSTEM\IOSUBSYS Windowsa 95. 2. A po co? Przecież te dwa systemy są (prawie) kompatybilne.

*Musisz przegrać plik cdfs.vxd z win 95 [znajduje się w katalogu \windows\system\iosubsys] i będzie chodziło.

•Earthsiege 2

Dla Kuby: Jak zrobisz wszystko, co trzeba, to pojawi ci się okienko z pytaniem, czy chcesz zostać na planszy (żeby zezłomować więcej mechów, będziesz miał więcej salvage'a), czy wracać do bazy. Zawsze możesz przywołać to okienko klawiszem Q. Ufoloodeck, ufolood@box43.gnet.pl

•Fallout 1 i 2

UWAGA: znów jest BARDZO wiele odpowiedzi - zajęłyby większość z tych 2 stron. Zatem poczytajcie je sobie w wersji PD znajdującej się na CD...

•Half Life-Opposing

*Nr 5/2000. Force Poziom Worlds Collide. Strzelasz z lasera w jedno, potem drugie oko, otwiera mu się brzuszysko i strzelasz w to otwarte brzuszysko, a dokładnie w kule, którą wtedy się odsłania i... po grze :).

*Nr 03/2000. Jeżeli drogi Krzysztofie chodzi Ci o tego, który wypuszcza z brzucha Shack Troopery (takie potwory), to mogę pomóc. By go zabić, musisz go oślepić, strzelając mu w oczy z karabinów zamocowanych na końcu dwóch chodników, a następnie, gdy otworzy mu się brzuch, strzelając w jego wnętrze. Całą procedurę należy powtórzyć cztery razy. Milego grania. Marek "Lewy"

•Indiana Jones...

Dla Duke'a z Warszawy. Statuetka znajduje się w tej samej sali, w której znalazłeś wcześniej trzy części płyty (musiałeś je znaleźć, jeżeli wyjechałeś na powierzchnię). W tej sali na środku znajduje się kolumna, gdy na nią wskoczysz naciśniesz przycisk i otworzy się małe przejście. Wejdź w nie i zabierz figurkę Marduka.R @Yell

•Jagged Alliance

1. Gdy oczyścisz całą Medurę, idź do pomieszczenia z kominkiem (kominki są dwa) i najedź kursorem na niego. Będziesz mógł iść do podziemnego schronu, tam jest królowa. 2. Schron musisz oczyścić szybko, bo inaczej królowa wyśle oddział do OK i oni wygrają z samoobroną. 3. Jeśli chcesz mieć wyrzutnie rakietowe, musisz iść do ostatniego sektora na dole (grumm) i znaleźć Fredo. On za opłatą zniszczy zabezpieczenia broni, a wówczas wybranym najemnikiem weź pukawkę do ręki. Kroll

•Myst (05/2000)

Dla Andrzeja z Chrzanowa. - Jest na CD... to była duża podpowiedź :). Redakcja

•Neverhood

*Gdzie znajduje się laboratorium? Odp. Znajduje się ono na dole doliny, z której została spuszczona woda. Żeby się do niego dostać, trzeba ustawić stację radiową, która za każdym razem jest inna :(. Hotman - hotman@go2.pl

*W szafce ilość oczek na kostce odpowiada liczbie danych obrazków (nad kostką) w układance. Układanka ta jest w domku z zagadką z myszką. Po wprowadzeniu odpowiednich numerów: naciśnięciu guzika, robot przesunie się i będzie można trafić go z działa

•Nowy Teenagent(04/00)

Dla Jasia z Bydgoszczy. 1) Ser leży w domku myśliwego na górnej (chyba) półce, jakbyś nie wiedział, to dokładnie poszukaj czegoś żółtawego. 2) Otwórz najpierw drzwi samochodu, tam jest skrzynka, a w niej klucz francuski i coś jeszcze, jeśli dobrze pamiętam, to to coś drugiego służy do otwarcia samochodu, ale spróbuj też kluczem. 3) Jeśli masz już szyszkę, igłę i piórko, to połącz te rzeczy i będziesz miał strzałkę, którą musisz rzucić w ul, i schować się za krzakami, przyjdzie misio i...itd., itp. loralor@go2.pl

•Revenant (5/2000)

W jaskini są nie trzy bramy, lecz sześć. Musisz po prostu poszukać jeszcze trzech dźwigni. Jan Kozłowski

•Quake II, dla Signo

To jeszcze nie koniec. Wróć na pole, gdzie walczyłeś z tymi dwoma robotami i zjedź windą na niższy poziom. Odszukaj kapsułę ewakuacyjną: wciśnij przycisk. Możesz teraz obejrzeć outro (i to już koniec). keebler

•Star Wars TPM

*Dla Hana Solo. Rzuć w czołg detonatorem termicznym. Nie rozwalisz go, ale zmusisz, aby się ruszył. R@Yell

*Rancor. Jeżeli dobrze kojarzę poziom: Części daj Anakinowi. Napakuj się wszelkimi możliwymi do znalezienia apteczkami (jak chcesz ryzykować, użyj cheata) i pójdź do pałacu Jabby. Jabba da ci potrzebne 50 kawałków, ale jak będziesz walczyć z Rancorem. Pułapka 1: wejście do pałacu jest bronione przez wieżyczkę. Zniszcz ją jak najszybciej, bo stracisz za dużo zdrowia. Pułapka 2: Rancor - efekty użycia Mocy są znikome. Bydlę harata mocno, ale jest nieruchawe. Przypomnij sobie combosy. Rancora należy szybko zaatakować, uciec i znowu zaatakować. Wszelkie formy uskoków i turlania są przydatne. Jak się da, atakuj od tyłu (i zapomnij, że jesteś Jedi). Jak wreszcie ukatrupisz stwora, dostaniesz apteczkę. Magdalena Fabrykowska; mfabry@sgh.waw.pl

•Teenagent

Dla Kary: w łodzi są wiosła, płyń! 2. Mięso z lodówki przypal płytką kuchenną lub kartką na niej przypaloną - zostanie mięso i Worek Plastikowy. 3. Dla A.M. - na strach są maska i płetwy, a w jeziorze kotwiczka. Złącz ją ze sznurkiem. 4. Dla Jasia z Bydgoszczy - otwórz drzwi samochodu, tam jest dźwignia. Deathmatch

•Tomb Raider (Wenecja)

Lara może spokojnie przepłynąć obok min (ale bez motorówki!!). Żeby zakończyć ten level, musisz znaleźć przycisk otwierający wrota do kryjówki Marco Bartolliego (te za minami). Kiedy naciśniesz ten przycisk, nie idź na prawo (przez coś w rodzaju podłużnego okna), tylko na lewo do zamkniętych (lub nie) drzwiczek i przepłyń przez nie (lub pod nimi). Dzięki temu wrota kryjówki Bartolliego nie zamkną się. Hania

•TR2(5/2000)

Do min należy podjechać motorówą i wyskoczyć. Ta rozwali minę, a Ty weź drugą.
Kuba Gburzyński. kuba_g@priv4.onet.pl

•TR4(5/20000)

Dla Łukasza. Po drugiej stronie jeziora, stając twarzą do bramy, idź w lewo do przejścia z pochodniami i nietoperzami. Dostań się do przejścia niżej. Pobaw się na słupach i przez mały korytarz dostań się do dźwigni. Kuba Gburzyński, kuba_g@priv4.onet.pl

•Sims (5/2000)

*Czy da się chodzić do sąsiadów? Nie można, oni mogą przychodzić, lecz ty musisz siedzieć w domu :).
*Nie ma możliwości chodzenia do przyjaciół. Skorzystaj z telefonu, lub jeśli nie masz tam żadnych nazwisk rodzin, to musisz się z nimi zaprzyjaźnić poprzez pozdrawianie ich, gdy ci przechodzą obok twojego domu. Wtedy łapiesz za słuchawkę i możesz dzwonić do nich, kiedy tylko zechcesz. Adam z Wrocławia (boduch@kki.net.pl)

•Wolfenstein

Nie wiem co prawda o innych tytułach na tym enginie (ostatnio pojawił się kod źródłowy), ale jestem na 99,9% pewien, że "Spear of Destiny" była jedną z trzech części Wolfensteina (pozostałe to Wolfenstein i Wolfenstein 3D), choć mogę się mylić, bo było to za czasów mojej 386-tki :).

UŻYTKI & HARDWARE

•Problem z modemem (5/2000)

*Modem przeważnie instaluje się na com3. On fizycznie nie istnieje, ale jest symulowany i modem go widzi. Na innych raczej nie zainstalujesz, bo są już używane np: przez mysz. Co do licznika, to poszukaj programu "Rejestrator połączeń modemowych 1.0". Mogę podesłać wersję shareware. Caleb, oxyd@poczta.onet.pl

*Uruchom panel sterowania -> system, potem kliknij zakładkę 'menedżer urządzeń', następnie rozwiń 'inne rozpoznane urządzenia'. Tam powinno być coś, co sygnalizuje o PCI, kliknij na to, potem na właściwości, zakładka sterownik i wreszcie aktualizuj sterownik. Powinno pomoc :-).

*Nie martw się tym, że nie ma portu COM3. Modem będzie działał (u mnie jest na COM4). To tylko nazwa, nic więcej. Do liczenia czasu, spędzonego w sieci, używam Rejestratora połączeń, możesz też spróbować z Impulsakiem (na CD pierwszego Netu). Tomek: labedzki@poczta.fm

*Otóż w komputerze są dwa porty równolegle (a to ci dopiero odkrycie), natomiast ja zmuszona byłam

zainstalować (mówimy o instalacji driverów i tym podobnych, nie o rozkręcaniu peceta) go na com3, który nie istnieje, istnieje, sam mam zainstalowany na tym porcie. Programy: Implusy do zassania z http://republika.pl/gepek bądź też nowy z różnymi innymi funkcjami Morpheus Yuhu! http://ss.bydnet.com.pl. SZ3RYF z Gdańska

•Problem z autostartem (5/00)

*Zainstaluj i uruchom program ItweakU z płytki CDA. W menu "Miscellaneous/Two" jest opcja umożliwiająca włączenie autostartu.

*Spróbuj tak: uruchom panel sterowania, potem system, tam kliknij na zakładkę 'menedżer urządzeń', następnie kliknij na CD - ROM, potem na właściwości, wybierz zakładkę ustawienia i zaznacz opcję 'automatycznie powiadom o włożeniu'. Powinno pomoc.

*Kliknij prawym przyciskiem na Mój komputer i następnie na zakładkę "Menedżer urządzeń". Opcja autostartu znajduje się we właściwościach Twojego Cdromu. Hotman - hotman@go2.pl

•Z okienkiem połączenia telefonicznego

Odp. To wina programu, który chce sprawdzić, czy znajduje się w sieci jego nowsza wersja. Takie przykładowe programy to GetRight, Webshots Desktop oraz liczne antyvirusy (aktualizacja bazy wirusów). Więc jeżeli takie programy działają Ci w tle podczas pracy z Windowsem, to je wyłącz za pomocą np. narzędzia konfiguracji systemu. Hotman - hotman@go2.pl

•Voodoo 2 8MB, nr 5/2000

Jest to wina sterownika Twojej karty. Wystarczy zaktualizować sterowniki i po kłopocie. Maverick z Wrocławia

MAM PROBLEM

•3 Czaszki Tolteków

Gdzie są 4 asy, którymi mam zagrać z Dicksonem i Sheriffem? Mój e-mail to: cancer@cb.pl Cancer z Bydgoszczy

•Age of Empire II

Pierwsza misja Czingis Chana. Wypełniłem polecenia kilku plemion. Pozostały dwa. Dla jednego mam odnaleźć owce, a dla drugiego relikty. Znajduję je, wracam do tych plemion, ale nic się nie dzieje. W podpowiedziach jest napisane, że aby zabrać relikty, muszę mieć mnicha. Ale skąd? I co z owcami? filip1@kki.net.pl; fkamil@poczta.onet.pl; Kamil.

•Anno 1602

Jak załadować wojsko na statek? Deathmatch

•Atlantis

*Mam problem techniczny. Nie mogę zapisać stanu gry, w instrukcji przeczytałem, że gra sama się zapisuje. Gdy coś zepsuje (tzn. zabiją mnie itp.), muszę zaczynać od nowa. Pomóżcie mi - najlepiej przez maila. Michael; piranhia@go2.pl; mplich@go2.pl

*Nie mogę ułożyć Gwiazdy z tych desek. W solucji piszecie, że trzeba ułożyć 6-ramienną gwiazdę. Próbuję tysiąc razy i w różnych pozach i nic! Jak?! Proszę pomóżcie. Zrozpaczony gracz

•Command&Conquer: Red Alert

*Jak przejść trzecią misję po stronie Aliantów i Sowietów? Baryła

*Gram Sowietami i nie mogę przejść misji nr 4, gdzie trzeba zniszczyć wroga i nie dotknąć radarami (Radar Dome). Co raz wyskakuje mi komunikat: "Capture Radar Dome". O co tutaj chodzi? Jak przejść tę misję? Luk

•Die by the sword

Jestem w kopalni krasnoludów. Zabiłem wszystkich wrogów i zniszczyłem pompę wodną i maszynę. Przeszukałem całą planszę i nie znalazłem wyjścia. Co dalej? molloch@rybnik.com

•Dink Smallwood

Jestem w Windemere Village (to miasto w którym czczą kaczkę jako bóstwo). Nie wiem co robić. Mówiąca jabłoń mówi, że obok posągu jest tam kamień, który można przesuwać, ale wejścia ani widu ani słychu. Co dalej? Pomóżcie!!! Mr. Lacey z Warszawy

•Emergency

Jak przejść misję z formułą 1 (4 misja)? Mariusz; 0-58 553 27 24; marlo97@go2.pl

•Fallout

*Kiedy jestem w Military Base i włamuję się do komputera, aby wyłączyć pola siłowe, które wyłączam, nic się nie dzieje, tzn. pola siłowe pozostają tak, jak były. Co robić? (Próbowałam rożnych sposobów, ale żaden nie daje rezultatów.) kasiakk@poczta.onet.pl

*Nie znam angielskiego na fest, więc nie mam kłopot, bo nie wiem, co mam zrobić na samym początku, mam iść do krypty 15, ale po co? HELP! loralor@go2.pl. Proszę o kontakt z osobami, które znają jakieś triki, inne rzeczy do Diablo loralor@go2.pl

*Czy istnieje coś takiego jak turboplazma? Jeżeli tak, to gdzie i w jaki sposób można ją zdobyć? Gdzie i w jaki sposób mogę zdobyć tabletki RAD-X, Bartek z Gdańska

•Fallout 2

*Dochodzę do Vault City. Val prosi mnie o klucz francuski i kombinerki. Kombinerki mam, ale za cholerę nie mogę zdobyć klucza. Wiem, że jest on potrzebny, aby dostać części do samochodu, więc proszę o pomoc. Sulik z Navarro.

*W Fault City mam reputację 'antipathy' i za każdym razem, gdy podejdę do szeryfa, zostaję przez niego zaatakowany. Jak mogę polepszyć moją reputację? Dawos z Wałbrzycha

•Final Doom

Jak przejść level Pharaon. BQG

•Final Fantasy 7

Potrzebuję dokładnego opisu, jak znaleźć summon materia: Alexander i Bahamut Zero. choobiel@poczta.wp.pl

•Homeworld

Jak mam przejść 14 misje, grając Taidanami. Kiedy wychodzę z nadprzestrzeni, mam 4 missile destroyery, 5 fregat jonowych, resource collector i resource controller. Marek Smoleński; mikass@poczta.onet.pl

•Incoming

W drugiej misji, w trybie Campaign Tactic, nie wiem, gdzie wylądować helikopterem wraz z rozbitym samolotem w akcji ratunkowej. Mateusz

•Indiana Jones & the Infernal...

Jestem na początku drugiego etapu (Babilon). Wiem, że muszę wskoczyć na dach budynku z radiostacją, ale nie wiem jak to zrobić. Po lewej stronie znajduje się skrzynia, a obok niej występ, z którego muszę skoczyć na budynek. Problem polega na tym, że nie wiem, jak mam wykonać ten skok. Gdy Indy bierze rozbieg i skacze, to albo nie może chwycić się za krawędź dachu i spada, albo odbija się od budynku. Jak mam się ustawić i w którym momencie odbić od występu, aby dostać się na dach? Z góry dziękuję za pomoc. Łukasz Szydłowski

*3 level: Thian Shan River
Jestem pod wysoką amboną, otworzyłem kratę nad wodą, zabiłem wszystkich, żebrałem: Stowed Raft (żółtą rolkę z czerwonym guziczkiem) i Raft Repair Kit 1 (żółta skrzynka). Za każdym razem, gdy wchodzę do wody, topię się natychmiast. Co mam robić? Mad Mak z Namysłowa

•Kingpin

W etapie Derailed znalazłem zawór, odkręciłem go, dzięki czemu otworzyły się drzwi w kanałach. W numerze 8/99 napisaliście, że doprowadzi mnie to do jakiejś lokomotywowni, a tymczasem jestem w kanałach. Idę przed siebie, zeskakuję z kanałów, idę dalej - jakaś drabina. Włażę na nią i widzę tory. Dalej są zamknięte drzwi i goście ze spluwami. A jak jedzie pociąg, to otwiera się blokada, lecz nigdy mnie nie przepuszcza. Nie jestem pewien, ale gdy rozwaliłem gościa z rakietnicą, musiałem wejść w drzwi (konkretnie prawe). A w drzwiach lewych widziałem ciężarówki, lecz nie wszedłem tam. Może są tam jakieś klucze, albo coś? 2. Czy są inne kody do Kingpina, oprócz tych, gdzie trzeba w linię komend wpisywać "set console" i restartować kompka? Hardcore'owiec ze Śląska

•Knights & Merchants

Mam problem z 4 misją. Mam 4 leśniczówki, 3 tartaki, a pod nimi 3 warsztaty płatnerskie. Drewna w tartakach jest full, wybudowałem 5 dodatkowych pomocników, żeby były stałe dostawy desek do robienia broni, a pomocnicy stoją. Co zrobić z tą sprawą. A tak w ogóle, to ile trzeba wojska. Żeby przejść tę misję, buduję 100 toporników, 50 łuczników i 50 piechurów z lancą i przegrywam. Na więcej żołnierzy nie mam pieniędzy, bo skończyły mi się zapasy węgla i złota. Jak to przejść? Pomocy! PS Od której misji można budować wierze obronne? Jakub Hołaj z Lublina

•Mechwarrior 3

Znajduję się w pierwszej misji. Przechodzę ją, wykonując wszystkie zamierzenia. Pojawia się lista, że wszystko jest wykonane. Wychodzę z terenu, w którym wykonałem misję. Na ekranie pokazuje się wszystko, co skasowałem, następnie dwa przyciski na dole ekranu. jeden to wyjście do głównego menu, a drugi to przycisk ponownego wyboru 1 misji. Co robić, jak znaleźć się w drugiej misji? Please, help me!!!! Damian Kuras

•Might & Magic VII

Mam kilka przedmiotów (czaszkę Zokarra IV, naczynia dusz, serce Kniei i dwa jajka smoka), gdzie zlecą mi do nich misje? Wziąłem zlecenie od mistrza złodziei, aby ukraść flakon z majątku lorda Markhamta. Gdzie jest ten flakon i jak go zdobyć, aby nie zauważyli jak wejść z komnaty czeluści do miasta Czeluści? Jak dostać się z Pustyni Bracada do magicznego miasta Celeste i jak wybrać jasną stronę? Ziemniak

•Nomand Soul czyli Omikron

Jestem na 3 płycie. Przeszedłem już dwie misje, przydzielone mi w tej sekcie, no jak jej tam - Awakened. Byłem w domu dla agentów (Hide Out 8250 Konera Street) i w bibliotece szefa sekty (podjechałem już nawet windą). Byłem w jakiejś świątyni otoczonej częściowo przez trawę i oblaną dookoła wodą (Sect 22 Roofs Access). Wiem, że znaki na ścianach to Masha'u runes, ponadto nie wiem, jak otworzyć drzwi nieco dalej od pokoju Krilla. Co dalej? Pomocy! Sherlok Holmes

•Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Utknąłem w drugiej piwnicy, gdzie trzeba rozwiązać 4 zagadki (strachu, dumy, miłości i skąpstwa). Potrzebuję dokładnej porady, jak przejść ten fragment. Pogrążony w rozpaczy - Andrzej.

•Planescape: Torment

*Kiedy doszedłem do południowo-wschodniej części Ula, bez powodu zaczęły atakować mnie całe bandy opryszków. Kiedy zginąłem, wyszedłem z Kostnicy i poszedłem do Ula (nie pamiętam do której części). Znowu z początku było dobrze, potem, gdy wyszedłem z jakiegoś domu, zaatakowała mnie banda opryszków. I tak przez cały czas. Z kilkoma pewnie dałbym sobie radę, ale nie z pięcioma w każdej bandzie. Potem ginę, wychodzę z Kostnicy i znowu to samo. Proszę o jakąś pomoc. Zdołowany McIRA

*Doszedłem do miejsca o nazwie "Aleja Uporczywych Westchnień". Musiałem w tym zadaniu naprawić dwa fragmenty muru. Pierwszy naprawiłem (ten powyżej chaty, w której zamknąłem dabusa), a drugi znajduje się zaraz na zachód od schodów prowadzących do kamiennej twarzy. Wydaje się oczywiste, że z tym fragmentem należy postąpić tak samo, ale w czym tkwi problem? Gdy najeżdżam kursorem na mur, zmienia się on w znak za pytania (O.K.), klikam i pojawia się tekst, że jest to bardzo stary mur i tak dalej. Mam do wyboru dwie odpowiedzi. Pierwsza to przyjrzyj się murowi, a druga to odejdź. Oczywiście wybieram pierwszą, następnie dowiaduję się, że widać na tym murze, iż robiły coś na nim dabusy i że przy pomocy odpowiedniego narzędzia można by naprawić mur. Co dalej? Thorm

*1: Labirynt Ravell: Posiadam już zakrwawioną chusteczkę, ale nie mogę przejść przez drzwi w Kuźni. W opisie w Action Plus wspominacie coś o jakimś metalu, który ponoć miałem właśnie tu otrzymać. Sprawdziłem cały mój ekwipunek i nic (a jestem pewien, że niczego podobnego się nie pozbyłem). Co robić? 2: Labirynt Gracza: Piszecie, że aby się tam dostać, należy utluc jakiegoś dabusa oraz pomodlić się trzykrotnie do laleczki Pani, ewentualnie zabić kilkoro niewinnych ludzi. A więc chodzę po Ulu, zabijam masę i nic. Później wziąłem się za drugi sposób, utłukłem ze 4 dabusy i nic. Następnie kupiłem laleczkę w sklepie z osobliwościami, ale da się do niej pomodlić tylko raz, później nie reaguje (oczywiście nici z wezwania Pani). Pomóżcie!

*Jak przegonić Taego z katakumb. Marcin.

*Jak przyłączyć do swojej drużyny Annę i płonącego maga Ignusa? Marcin.

•Reah

Jestem na 3 CD. Mam już pałkę, którą bije się w gongi. Podejrzewam, że trzeba ułożyć na nich jakąś melodię. Proszę pomóżcie! Edyta z Łowicza. □

Wakacyjny luz...

I oto już wakacje. Ponieważ słoneczko zdrowo przygrzało i w związku z czym nie za bardzo chciało mi się surfować po sieci w poszukiwaniu nowych śmiesznych tekstów, zrobiłem remanent w swoim katalogu "Do Na Luzie" i wrzuciłem to, co może nie zawsze ma cokolwiek wspólnego z komputerami - ale tym niemniej jest warte lektury i zapewne wywoła Wasz szczery śmiech [a tylko o to chodzi]. Przypomnę jeszcze, że: teksty tu zamieszczone pochodzą albo z rozmaitych stron WWW w sieci, poświęconych humorowi, albo zostały stworzone specjalnie dla nas przez naszych czytelników. Podkreślam też, że zawarte tu treści nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji CDA w jakiejkolwiek sprawie i nie mają nikogo obrażać, znieważać etc. - to po prostu żarty. Miłej lektury.

Wymówki programistów

- Dziwne...
- Nigdy o tym nie słyszałem.
- Wczoraj to działało.
- No cóż, program potrzebuje trochę przeróbek.
- Jak to możliwe?
- Komputer wygląda na zepsuty.
- Czy system operacyjny był uaktualniany?
- I znowu użytkownik spowodował błąd.
- Coś jest nie tak w twoich danych testowych.
- Nie dotykałem tej części!
- Tak, tak, to będzie gotowe na czas.
- Musisz mieć zły plik programu.
- Och, to tylko dodatkowe możliwości.
- Już prawie gotowe.
- Oczywiście, muszę jeszcze tylko go doszlifować.
- Zrobię to w oka mgnieniu.
- To tylko nieszczęśliwy zbieg okoliczności.
- Nie mogę przetestować wszystkiego!
- TO nie może zrobić TEGO.
- A już tego nie naprawiłem?
- Już jest gotowe, ale jeszcze nie było testowane.
- Działa, ale nie było testowane.
- Ktoś musiał mi zmienić kod źródłowy.
- To musi być wirus w plikach aplikacji.
- Nawet jeśli nie działa, to jak odczucia?

Żabka

Idzie sobie chłopak przez las, idzie, idzie, idzie, idzie (nie wiem, jak daleko ma jeszcze...) No dobra... W końcu słyszy jakiś głos dobiegający z ziemi:

- Hej! Człowieku!

Schylił się, myśląc, że to jakiś krasnoludek, tudzież inny elf, szuka, szuka, a tu ŻABA. Pyta się jej:

- A coś Ty za jedna?

Żaba mu odpowiedziała:

- Jestem zaklętą księżniczką. Jeżeli chcesz, to możesz mnie odczarować. Wystarczy, że mnie pocałujesz. A on nic nie odrzekł, tylko uśmiechnął się, podniósł żabkę i schował do kieszeni w koszuli. Żabce języka w gębie zabrakło (umrze biedactwo z głodu, bo nie będzie miała czym much łapać...) Po chwili ochłonęła i kusi z kieszeni biednego chłopca:

- Odczaruj mnie, proszę. Jeżeli to uczynisz, to... to... to będziesz mógł przez tydzień robić ze mną co zechcesz! - szybko dokończyła obietnicę żabka. Chłopak ponownie nic nie odrzekł. Wyjął tylko żabkę z kieszeni, uśmiechnął się, schował do kieszeni i poszedł dalej. Żabka już nieco przyzwyczajona po pierwszych szoku ochłonęła trochę szybciej. Po chwili znów odzywa się do niego w te słowa:

- Odczaruj mnie, proszę. Jeżeli to uczynisz, to będziesz mógł przez miesiąc robić ze mną co zechcesz! - widać zdesperowana była biedaczka... A biedne, kuszone chłopię nic... Wyjął tylko żabkę z kieszeni, uśmiechnął się, schował do kieszeni i poszedł dalej. Żabka na to wzięła się na odwagę (była wszak bardzo przyzwoitą i dobrze wychowaną księżniczką) i powiedziała:

- Odczaruj mnie, proszę. Jeżeli to uczynisz, to będziesz mógł przez rok robić ze mną, co zechcesz! A chłopiec tylko wyjął żabkę z kieszeni, uśmiechnął się, schował do kieszeni i poszedł dalej. Żabka już całkiem zrozpaczona, straciła nadzieję na zdjęcie klątwy rozpłakała się i pyta się go:

- Słuchaj... powiedz mi, czemu ty taki dziwny jesteś? Mógłbyś przez rok robić ze mną, co zechcesz, a ty nic...

Na co wreszcie zareagował. Wyjął żabkę i odpowiedział jej:

- Widzisz malutka... Ja jestem informatykiem... Nie wiem na co mi dziewczyna... Zresztą co ja bym z nią zrobił... A taka gadająca żabka to fajna rzecz i koledzy będą zazdrościć.

Najnowszy wirus

Ostrzeżenie: Został wypuszczony nowy wirus gorszy od wszystkiego, co dotychczas widziałem! Dostaje się przez linie zasilania, korzystając z fali nośnej 60Hz. Jego działanie polega na zamianie końcówek portu szeregowego i na zmianie kierunku obrotów jednego z dysków. Ponad trzysta tysięcy systemów zostało zaatakowanych tylko w Murphy, West Dakota! I to tylko w ciągu ostatnich dwunastu minut! Wirus atakuje systemy Windows 9x, Windows NT, Windows 3.x, DOS, UNIX, TOPS-20, Apple II, VMS, MVS, Multics, Mac, RSX-11, ITS, TRS-80 i VHS.

W celu ochrony przed rozprzestrzenianiem się tego nikczemnego robaka zaleca się:

1. Nie używać zasilania sieciowego.

2. Nie używać również baterii, ponieważ krążą pogłoski, jakoby wirus zaatakował większość fabryk bateri infekuje dodatnie bieguny baterii (można próbować podłączać jedynie ujemny biegun).

3. Nie ładować plików i nie ściągać ich z innych komputerów.

4. Nie przechowywać plików na dyskietkach ani na dyskach twardych.

5. Nie czytać komunikatów. Nawet tego!

6. Nie używać portów szeregowych, modemów ani linii telefonicznych.

7. Nie używać klawiatur, monitorów ani drukarek.

8. Nie używać przełączników, jednostek centralnych, pamięci, mikroprocesorów ani dużych komputerów.

9. Nie używać prądu, ogrzewania elektrycznego lub gazowego, klimatyzacji, bieżącej wody, pisma, ognia, ubrań ani kierownicy.

Jestem pewien, iż jeśli te łatwe zalecenia będą przestrzegane, to wirus może zostać wytępiony.

Virus (heh :-))

Na użytkownika

Gościu, siądź przy pececie i odpocznij sobie,
Nie spotka cię tu nuda przyrzekam ja tobie,
I choć wzrok ci osłabnie, słuch zacznie szwankować,
Spędzonych tu Gigagodzin nie będziesz żałować.
Kiedy spacja wysiądzie i mysz się zepsuje,
Tylko wyskok do sklepu, ciebie poratuje,
A jak wreszcie zatłuczesz, smoki i złe potwory,
Zabierz się do roboty, zwyrodniałcu ty chory,
Joystick wyrzuć przez okno, mysz utop w sedesie,
Monitor daj do komisu, a gry zakop w lesie.
Mysz, choćby najlepsza, myszą być przestaje,
Gdy już klikać nie może i kulka jej staje.

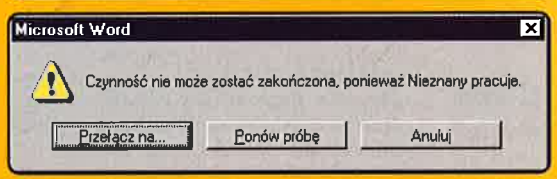
Dziwne teksty

1. Szedł facet przez ogród i nalał w pory.
2. Kupił sobie facet długopis i się popisał.
3. Szedł facet przez las i zdębiał.
4. Szedł facet koło koparki i dał się nabrać.
5. Szedł facet koło betoniarki i się zmieszał.
6. Szedł facet przez budowę i go zamurowało.
7. Wyjrzał żołnierz z okopu i coś mu do łba strzeliło.
8. Pojechał filatelista na wojnę i dostał serię.
9. Szedł facet przez lód i się załamał.
10. Wygląda facet przez okno, patrzy, a tam ludzkie pojęcie przechodzi.
11. Robiła babcia na drutach, przejechał tramwaj i spadła.
12. Idą mrówki przez most. Pierwsza, druga, pół do trzeciej...
13. Wychodzi facet na balkon i widzi, że z góry wióry lecą. Idzie na górę, a tam sąsiad struga wariata.
14. Idzie facet przez przedpokój i słyszy dziwne odgłosy za drzwiami. Otwiera drzwi, a tam zbieg okoliczności.
15. Siedzi facet w pokoju i nagle słyszy dziwne szemranie w szafie. Otwiera szafę, a tam palto z mody wychodzi.
16. Pewien rolnik powiesił swoje konie na drzewie i powiedział do nich "Wiśta!"
17. Leży facet w łóżku. Obok wielka plama krwi, a pod łóżkiem... ranny pantofel.
18. Poszła babcia po mleko - i dostała z bańki.
19. Dziadek brał udział w zawodach balonowych i nieźle wypadł.
20. Szedł krawiec w nocy ulicą i zaszył się w ciemnościach.
21. Kowalski poszedł na policję i nieźle się tam spisał.
22. Bezrobotny Nowak poszedł po chleb, ale spotkał go zawód.
23. Dwaj chłopcy rzucali w siebie kamieniami. W końcu jeden z nich krzyknął: "To jest propozycja nie do odrzucenia!" i rzucił granat.
24. Chuligani napadli na Malinowskiego i od tego czasu zmienił się nie do poznania.
25. Dwaj maszyniści rozmawiają w czasie jazdy lokomotywą. W końcu jeden z nich się zdenerwował i skierował rozmowę na inne tory.
26. Pewien żołnierz chciał się zabawić. Wszedł na minę i nieźle się rozerwał.

Teksty z murów

- Nie pomogą doktoraty, kiedy człowiek chamowaty
- Rower Power
- Sprzedam zestaw noży do zabijania czasu
- Nie trać głowy - gilotyna
- Ziemniaki pozdrawiają buraki
- Prawo Ohma: nie chodź z jedną tylko z dwoma
- Kupię buta dla mamuta
- Na nic skrzydła, kiedy ptasi móżdżek
- Zbrodnia to niesłychana: pies mi naszczał na glana
- Pszczółka Maja zwalczy faszyzm
- Wyszłam za maż, zaraz wracam
- Byłem tu - UFO
- Palenie albo picie. Wybór należy do ciebie
- MPO - Młodzież Po Ogólniaku
- Wszystkie drogi prowadza przed siebie
- Popieramy głodujących w Etiopii
- Proście, a będziecie prości
- Życie jest za ciężkie, aby przykładać do niego wagę
- Poszerzaj swoje horyzonty - wyburz dom z naprzeciwka

- Życie nie kończy się na szkole, tylko na cmentarzu
- Nic mi tak w życiu nie wyszło jak włosy
- Uwolnić mrożone truskawki
- Nie jedz na czczo!
- Napis ćwiczebny
- Analfabeci muszom umżedź
- Napisy na murach kłamią
- Przechodniu, beknij sobie
- Jak sobie pościelisz to... mnie zawołaj
- Liczy się tylko liczydło
- Sznurowadła prowadzą do rozwiązania.
- Dawka większa niż życie
- Kreml pomidorowy
- Szukamy żarówek i wzmacniacza - Cichociemni
- Nie ma tego dobrego, co by na złe nie wyszło
- Okocim się żywcem
- Strajk analny
- Rosjanie - nie, Rosjanki - tak!
- Koziołek Matołek walczy!
- Zabiłem Terminatora - Donald Duck
- Nie krepuj się. Szkoda sznurka.
- Śmierć samobójcom
- Sztuka jest jak gówno - najpierw trzeba ją poczuć
- Umarli żyją krócej
- Nie płacz, kiedy odjadę - tramwaj.
- Tam gdzie kończy się logika - zaczyna się wojsko



- Nie męcz owsików
- Nie umrę, bo nie mam czasu
- Po odejściu do ołtarza reklamacji nie uznajemy
- Nie pal papierosów - pal licho
- Gdzie dwóch się bije, tam dentysta korzysta
- Siała baba mak i dostała 10 lat
- Żądamy nowej drogi do Indii
- Wychodząc z siebie, nie trzaskaj drzwiami
- Się ma, albo się nie ma
- Poszukuje babci, urwała się z łańcucha
- Nie deptać chodników
- Jestem wstawiony - ząb
- Komar jest ssakiem, bo ssie krew
- Mech jest peruką kamienia
- Nie cudzomyśl!
- Otwórz szafę i gadaj do rzeczy
- Internet to przereklamowany proszek do prania...
- O wyższości niższego nad wyższym.
- Feministki to męskie, szowinistyczne świnie!
- Boże, pobłogosław Afrykę.
- Nie łam prawa, łam lewo

Klika filmów z NaLuzackiej wypożyczalni:

- Z mennicy
- Rozmowy wyrolowane
- Przeminęło z wiadrem
- Pryta woman
- Kociołek matołek
- Indianin Majones
- Powrót na Antenę
- Działa na gawrony
- SeX-Files
- 4 wesela i pogrzebacz
- 4 pazerni i piec
- Ogonem i Mieciem
- W pustyni i w paszczy
- Tytan-NIK
- Sprawka większa niż szycie
- Pogromcy komuchów
- King Szajs
- Młodzi krewni
- Kasiarz umysłów
- Rabin Chudy
- Krótki film o mdłości
- Krótki film o zapijaniu

ANDY

Telenowela

Tytuł: Nawiedzona
Odcinek: 147
Streszczenie poprzedniego (146) odcinka: Don Alfonso otwiera drzwi.

Ładnie urządzony pokój (boazeria, obrazek Matki Boskiej na ścianie), trochę po południu. Aktorzy mówią wolno, aby bez cięcia wstawiać między słowami przerwy na reklamę.

Aurelio (sam): Jestem sam. Nie mogę żyć bez niej (w górnym, lewym rogu ekranu pokazuje się twarz tej, bez której on nie może żyć). Dlaczego mnie zostawiła?... (robi pytającą minę, żeby było jasne, że nie wie).

Drugi pokój, jeszcze ładniej urządzony (boazeria, dwa obrazki Matki Boskiej).

Isaura (w tym czasie): Och, to gbur z tego Aurelia. Tak go kochałam (kładzie rękę na sercu, aby pokazać, jak bardzo). (Słychać kroki) Słyszę kroki! Kto to może być? Ach, drzwi się otwierają! (drzwi rzeczywiście otwierają się). Może to Aurelio przyszedł mnie przeprosić? Ale, ale! (wchodzi stare, wyzywająco umalowane babsko o prezencji burdelmamy) To Rosalia, moja wierna przyjaciółka! Ona mnie pocieszy.

Rosalia (zatrzymuje się, ciężko sapiąc): Isauro, dziecko moje (to kłamstwo - Isaura nie jest nawet w połowie tak ładna), cóż ty tutaj robisz?

Isaura (leżąc): Och, nie pytaj!

Rosalia (rozgląda się, w zamyśleniu gładząc wąsy): A gdzie kochanek twój, piękny Aurelio?

Isaura: Ach! (zaczyna płakać)

Rosalia (spostrzegawczo): Isauro, ty płaczesz.

Isaura (szlochając): Nie... To znaczy... Tak... (chyba sama nie wie) Chyba sama nie wiem... To takie straszne...

Rosalia: Jak mogę ci pomóc, moje dziecko? (znowu kłamie)

Isaura: Dlaczego?!... Dlaczego on mnie tak skrzywdził?...

Rosalia (podchodzi do łóżka; konieczny odjazd kamery, bo ropucha cały pokój zasłania): Co ci zrobił ten potwór?

Isaura (płacząc ciągle): Och!

Cięcie

Aurelio (w międzyczasie; ciągle sam): Ciągle jestem sam. Już tyle czasu minęło (ścienny stoper z kukułką pokazuje 10 minut czasu filmowego, tj. 20 minut czasu rzeczywistego) odkąd Isaura odeszła. (kamera pokazuje drzwi, którymi odeszła) Nie chciałem, naprawdę nie chciałem (robi rozpaczliwą minę) jej skrzywdzić (nieumiejętnie chowa zakrwawione ręce za plecy). Przecież... Przecież sama chciała... Brak mi sił... (brak mu sił - opiera się o szafę).

Cięcie

Isaura (w tym czasie): Rosalio! Moja wierna przyjaciółko! On mnie... (jąka się; zbliżenie ust, żeby było widać, którędy się jąka) On mnie skrzywdził!

Rosalia: Ach! Zawsze cię ostrzegałam przed tym... tym... (szuka właściwego słowa; krótko bo zna ich niewiele) brutalem!

Isaura (podnosząc głowę i przestając płakać; dramatycznym szeptem): Rosalio, czy słyszysz?

Rosalia (głupio kręcąc głową wokoło; szept równie dramatyczny): Nie.

Isaura: Ach, słyszę kroki na schodach! (skubana, rzeczywiście słychać kroki) (z nadzieją w głosie) Mam nadzieję, że to Aurelio.

Aurelio (w rzeczy samej; kamera pokazuje twarz, żeby nie było wątpliwości): Isauro!

Isaura (podobnym tonem): Aurelio!

Aurelio (klęka na kolanach, swoich): Kocham cię, Isauro!

Rosalia (po cichu, do siebie): A już myślałam, że będzie mój...

Isaura (podbiega do Aurelia): Ja też cię kocham!

(obejmują się; muzyka - może być lambada czy inna labamba; napisy końcowe)

gacek

Co się dzieje w temperaturze...

+30
Polacy śpią bez żadnego nakrycia
Amerykanie zakładają swetry
Mieszkańcy Miami włączają ogrzewanie

+10
Amerykanie trzęsą się z zimna
Włoskie samochody nie chcą zapalić
Możesz zobaczyć swój oddech

0
Woda zamarza
Rosjanie idą popływać
Francuskie samochody nie chcą zapalić

-15
Twój kot chce spać z tobą pod jedną kołdrą
Politycy zaczynają rozmawiać o bezdomnych
Niemieckie samochody nie chcą zapalić
Marzymy o wyprawie na południe

-30
Rosjanie zakładają podkoszulki
Potrzebujesz kabli rozruchowych, żeby samochód zaczął funkcjonować
Twój kot chce spać w twojej piżamie

-40
Politycy zaczynają coś robić z bezdomnymi
Możemy ze swojego oddechu budować domki igloo
Japońskie samochody nie chcą zapalić
Chcemy wyruszyć na południe

-50
Za zimno, żeby myśleć
Potrzebujesz kabli rozruchowych, żeby kierowca zaczął funkcjonować
Rosjanie zamykają okno w łazience

-60
Niedźwiedzie polarne ruszają na południe
Prawnicy wkładają ręce do swoich własnych kieszeni

Sejm uchwali?

Nadszedł czas, aby prawnie uregulować korzystanie z szatańskiego wynalazku jakim jest komputer. Dlatego też w najbliższym czasie Sejm będzie rozpatrywał projekt ustawy o przestrzeganiu wartości w programach komputerowych. Odbędą się głosowania mające rozstrzygnąć o tym, że:

- jedynymi dopuszczalnymi będą wyłącznie wartości dodatnie (najbardziej znaczący bit będzie ustawowo ignorowany)

- zabrania się używania w programach opcji Abort. Sugerowanym słowem do nazywania tego typu procedur jest Morderstwo Nienarodzonego Programu.

- gry o bohaterach mitologicznych, lub też takie, gdzie występują postacie typu diabły i duchy, będą zabronione. Niektóre kluby poselskie zapowiedziały, iż zgłoszą poprawkę, aby gry te były jednak dozwolone, ale od lat osiemnastu.

- święcenia sprzętu nie będą jeszcze wymagane. Wkrótce jednak staną się one obowiązkowe i za poświęcenie Amigi opłata wynosić będzie według proponowanej taryfy tyle, co za chrzest, a za poświęcenie peceta tyle, co za pogrzeb.

- używanie wszelkich programów emulujących inny sprzęt będzie uznane za wysoce niemoralne i w konsekwencji zabronione.

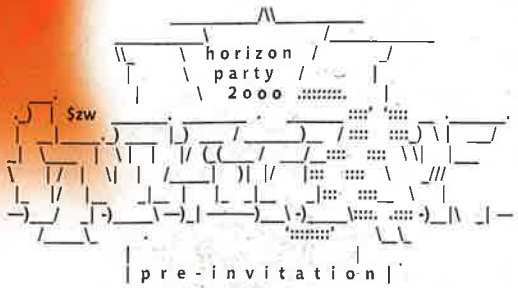
- rozbieranie komputerów (w szczególności zdejmowanie obudowy) i oglądanie nagich chipów będzie dozwolone tylko serwisantom powyżej 18 roku życia

- aby uniknąć niewłaściwych skojarzeń historycznych zabroni się odkładania rejestrów na stos. W bardziej liberalnej opcji, proponuje się ominięcie zakazu, poprzez zastąpienie słowa "stos" innym terminem np. "kupka".

- usuwanie wirusów poczętych w pamięci komputera grozi karą do 10 lat pozbawienia komputera. Zapobiegać wirusom można wyłącznie poprzez używanie zabezpieczonych przed zapisem dysków lub włączanie komputera w ustalonych dniach miesiąca, w czasie których aktywność wirusów jest znacznie mniejsza.

□

SCENA KOMPUTEROWA



Mamy zaszczyt i wielką przyjemność zaprosić Was na drugą edycję wrocławskiego party - Horizon.

Liczymy, że długa przerwa w parties odbywających się w Polsce pozwoli Wam na stworzenie i wystawienie dużej ilości prac na wysokim poziomie, a my ze swej strony obiecujemy zrobić wszystko, aby Horizon2000 był imprezą równie klimatyczną i nastrojową, jak rok temu.

Specjalnie tak wcześnie dajemy Wam do wglądu regulaminy wszystkich konkursów, abyście wiedzieli za wczasu o zasadach i już mogli powoli przygotowywać swoje produkcje. Wszelkich informacji nie zawartych w tej preinvicie będziecie mogli się doszukać w oficjalnej invitce oraz na naszej stronie www, której adres udostępnimy w odpowiednim czasie. Liczymy, że po tak długiej przerwie zaszczycicie nas sporą frekwencją i ciekawymi produkcjami.

KIEDY, GDZIE, JAK.

Tym razem Horizon odbędzie się w lipcu - jest to optymalna pora, biorąc pod uwagę, że chcemy zachować przyzwoity odstęp czasu pomiędzy wakacyjnymi parties, zorganizować party w czasie wolnym od nauki, kiedy na dworze jest cieplutko :). Najprawdopodobniej będzie to początek lipca, ale dokładnej i pewnej daty szukajcie w invicie, która pojawi sie w stosownym czasie. Tam znajdziecie również informację o miejscu, w którym odbędzie się party, a także dokładny opis, jak tam trafić (party tak, jak rok temu odbędzie się we Wrocławiu). Najważniejszą zmianą będzie uczynienie z Horizon imprezy otwartej, tzn. może wejść każdy (oprócz kilku osób, które były rok temu i nie potrafiły się zachować - ci panowie w tym roku nie wchodzą; zainteresowani na pewno wiedzą o kogo chodzi, ale na wszelki wypadek zostaną powiadomieni o tym osobiście). Krótko mówiąc, Horizon 2000 NIE będzie imprezą invite only.

Podobnie, jak rok temu, najnowsze informacje, w tym invite, mapki etc. będzie można znaleźć na naszej stronie www. Jak tylko będzie gotowa, damy Wam znać.

COMPOTY

Tu najważniejszą zmianą jest brak 4ch music compo. Musieliśmy zmniejszyć liczbę konkursów muzycznych (m.in. na Waszą prośbę), padło na czterokanałówki. Również doświadczenie pokazało, że nie warto dzielić dem ze względu na platformę (dos/win), czy akcelerację, więc w tym roku jest tylko jedno demo compo. Pozostałe kompoty pozostają w podobnej formie, jak rok temu.

Compo machine to mocny pecet, dokładna konfiguracja będzie podana w invitce. Ale uwaga - nie będzie w nim gusa. Tak więc, jeżeli chodzi o intra - musi być dołączona finalna wersja na sound blastera (lub pójdzie bez dźwięku). Te wymagania biorą się głównie z troski o ludzi, którzy nie mają gusa (czyli większość sceny), a chcieliby pooglądać (i posłuchać) inter.

Prace będzie można zarówno przysyłać mailem, jak i przywozić osobiście. W kompotach muzycznych selekcję przejdzie nie więcej niż 10 prac. Przypominamy, że prace, biorące udział w kompotach, nie mogą być wystawiane na żadnym innym party lub konkursie, który miał miejsce przed Horizonem.

O szczegółach, takich jak konfiguracja compo machine, adres skrzynki na prace, nagrodach itp. powiadomimy Was w invitce.

A oto zasady poszczególnych kompotów:

• Ascii compo
- Rozmiar bez ograniczeń, ale tak, żeby ascii zmieściło się na jednym ekranie w rozdzielczości 800x600
- Prace będą wyświetlane w AcidView, najpierw w hi-resie, następnie w trybie tekstowym (ewentualnie scrollowane)

• Ansi compo
- Rozmiar bez ograniczeń, ale tak, żeby ansi zmieściło się na jednym ekranie w rozdzielczości 800x600
- Prace będą wyświetlane w AcidView, najpierw w hi-resie, następnie w trybie tekstowym (ewentualnie scrollowane)

• Chip compo
- Dopuszczalne formaty: mod, xm, s3m
- Maksymalny rozmiar: 32Kb (32768b)
- Zostaną odtworzone pierwsze 3 minuty utworu
- Moduły będą odtwarzane na trackerze, na którym zostały napisane (z wyjątkiem s3m, które będą odtwarzane w ft2)

• MP3 compo
- Format: tylko mp3
- Maksymalny rozmiar: 6Mb
- Maksymalny czas trwania: 5 minut
- Utwory będą puszczane na najnowszej wersji WinAmpa

• Multichannel compo
- Dopuszczalne formaty: mod, xm, s3m, it
- Maksymalny rozmiar: 3Mb
- Maksymalna liczba kanałów: 32
- Zostanie odtworzone pierwsze 5 minut utworu
- Moduły będą odtwarzane na trackerze, na którym zostały napisane (z wyjątkiem s3m, które będą odtwarzane w ft2)

• 8bit oldschool gfx compo
- Dopuszczalne formaty: bmp, gif, lbm (iff), pcx, png, tga, tif
- Grafika musi być w niskiej rozdzielczości (do 320x240), maksymalnie w 256 kolorach
- Prace będą wyświetlane pod SEA 1.3 (lub nowszej)

• Ray compo
- Dopuszczalne formaty: bmp, gif, jpg, lbm (iff), pcx, png, tga, tif
- Maksymalna rozdzielczość: 800x600, 32bit
- Prace będą wyświetlane pod SEA 1.3 (lub nowszej)

• Gfx compo
- Dopuszczalne formaty: bmp, gif, jpg, lbm (iff), pcx, png, tga, tif
- Maksymalna rozdzielczość: 800x600, 32bit
- Prace będą wyświetlane pod SEA 1.3 (lub nowszej)

• 4k intro compo
- Maksymalny rozmiar: 4kb (4096b)
- Intro nie powinno trwać zbyt długo (do 10 minut)
- Muzyka będzie puszczana na SB (w compomachine będzie SB z opl3)

• 64k intro compo
- Maksymalny rozmiar: 65kb (65536b)
- Intro nie powinno trwać zbyt długo (do 10 minut)
- Uwaga: muzyka będzie puszczana na SB, w compomachine nie będzie GUSa!

• Demo compo
- Maksymalny rozmiar: 10Mb
- Długość trwania - nie ograniczamy Was, ale bądźcie rozsądni: demo nie powinno trwać dłużej niż kilkanaście minut
- Muzyka będzie puszczana na SB

Dodatkowe compoty:

• Video compo
- Prace powinny do nas trafić na CD w formacie mpg, avi lub fli (flc)
- Nie narzucamy Wam żadnych ograniczeń, ale postarajcie się nie przesadzać z długością i wielkością filmu (raczej nie powinien przekraczać 200Mb)
- Żenujące produkcje w stylu nudnych filmów z popijawek nie zostaną puszczone

• Crazy compo
- Maksymalny rozmiar 10Mb, poza tym wolna amerykanka (również postarajcie się nie przesadzać z długością)
- Gnioty z demo i intro compo trafią do tego compotu i zostaną puszczone w celu rozluźnienia atmosfery :)

Jeżeli macie jakieś pytania lub uwagi, to piszcie:
atom1@poczta.onet.pl (Atom)
lesatr@box43.gnet.pl (Lesnik)

(C)2000 Horizon Team [Atom.Falcon.Impexus.Inferno.Keyg.Lesnik.Sammar.Tiges]

Polska Scena w internecie

Zastanawiam się, o czym napisać we wstępie tego artykułu. O dobrodziejstwach płynących z korzystania z Internetu, jakoś nie za bardzo wypada pisać. O rozwoju technologii u schyłku XX wieku? Też niezbyt. Może więc po prostu o początkach polskiej sceny w Internecie? Tylko kogo to zainteresuje? Niewielu. Masz ci babo placek. Kto widział artykuł bez wstępu? Jak tak można?! No, zobaczymy... może się uda, choć to może boleć. A więc zapnijmy wszyscy pasy, kaski na głowy i... ruszamy!

Serwisy informacyjne

SCENE.PL by Ural

http://www.wasp.w3.pl/pages/scene.pl

Tylko przez wrodzoną skromność (jestem webmasterem tego site'a) wymieniąm ten serwis na pierwszym miejscu ;). Prawdą jest jednak to, że jest to najstarsza i najpopularniejsza strona informacyjna polskiej sceny techno... ups, komputerowej. Serwis funkcjonuje w zasadzie w niezmienionej formie od 1995 roku. Wtedy to właśnie założył go Shadow/Amnesty, który oddał mi pałeczkę na początku 1997 roku. Do 1999 roku strona była prowadzona po angielsku. Obecnie po polsku. Co na niej znajdziecie? Ano przede wszystkim kilka bardzo przydatnych działów: grupy, ludzie, newsy i linki. Warto może zwrócić uwagę, że na stronie zapisało się już ponad 110 scenowiczów, jeżeli więc szukacie czyjegoś numeru telefonu bądź emaila, to warto tu zajrzeć. Ponadto znajduje się tu także duża (jedna z największych) baza linków do stron scenowych i newsy informujące o najważniejszych wydarzeniach scenowych mających właśnie miejsce. A to wyszedł jakiś nowy magazyn, a to szykuje się jakieś party. Warto więc od czasu do czasu zaglądać, zwłaszcza że serwis ponownie funkcjonuje (był zawieszony w pierwszym kwartale 2000 roku z powodów technicznych).

DEMOSCENA by Cortezo

http://www.demoscena.pl

Jeden z popularniejszych serwisów scenowych, który ruszył w zeszłym roku. Jego webadminem jest Cortezo/Anadune, zaś sprawami grafiki zajmuje się znany i lubiany KAZik ;). Strona ta reklamuje się jako największa baza linków scenowych i chyba słusznie, bo jest tego trochę. Mamy więc linki do innych serwisów informacyjnych, do oficjalnych stron grupowych, stron osobistych, stron parties scenowych i ftpów. Strona jest bardzo ładnie zrobiona (chwała KAZikowi za grafikę) i co najważniejsze przejrzyście. Dla naszej wygody admini przygotowali 3 wersje: java, nojava i noframes. Co prawda, java i nojava prawie w ogóle się między sobą nie różnią (jedyna różnica to animka na paznokciu - kto zajrzy, ten będzie wiedział o co chodzi), ale liczą się przecież dobre chęci :). Tak czy inaczej serdecznie polecam.

SCENENEWS by GTG

http://www.scenenews.w.pl

Jest to dość młody serwis (bodaj 1999), prowadzony przez GTG. Znaleźć tu można dużo świeżuteńkich newsów scenowych. I to chyba wszystko :), bo właśnie taki jest charakter tej strony. Kiedyś był ranking grup, ale jest on zawieszony w działalności. Niemniej jednak, pomimo swojej pozornie ograniczonej treści, można tu znaleźć naprawdę ciekawe i zawsze aktualne informacje. Każdy news jest dodawany automatycznie (strona jest oparta na skryptach) i przypisane mu są informacje o tym, kiedy i przez kogo został nadany. Ponadto, co wydaje mi się bardzo dobrym rozwiązaniem, istnieje możliwość subskrypcji, a co za tym idzie dodawane newsy są automatycznie przesyłane na naszego emaila. Prawda, że wygodne? :)

POLISHSCENE by Rappid

http://amber.bti.pl/polishscene

Serwis ten miał być konkurencją dla mojego (SCENE.PL), ale niestety pomysł nie wypalił. Webadminem był/jest Rappid, który z niewiadomych mi bliżej przyczyn po prostu nie uaktualniał tej strony. Ponieważ jednak adres wciąż powinien działać, możecie sami sprawdzić, czy coś się przypadkiem nie ruszyło.

F-tepy i distrosites

AMBER by Radi

ftp://amber.bti.pl

Jest to bez wątpienia najlepszy i największy polski FTP scenowy. Władzę i opiekę piastuje nad nim Radi/INTerror z Krainy Deszczowców ;). Znajdziecie tu masę scenowego stuffu (nie tylko polskiego!), nawet sprzed paru dobrych lat. W katalogu pub/incoming znajdziecie najświeższe pliki (jeszcze nie posegregowane). Jeśli coś właśnie wyszło, to na 100% tam znajdziecie. Natomiast katalog pub/scene zawiera kilka podkatalogów, m.in. distro (grupy), parties, mags, demos itp., dzięki czemu znalezienie poszukiwanej produkcji jest dziecinnie proste. Jeżeli zaś sami chcecie coś uploadnąć na Ambera, to nic nie stoi na przeszkodzie - możecie to zrobić we wspomnianym wyżej katalogu pub/incoming.

AGRAVEDICT by Agravedict

ftp.agravedict.art.pl

Konkurencja dla Ambera? Chyba tak, bo podobnie jak na nim, tak i tu znajdziecie troszkę ciekawego stuffu. W tym wypadku wyraz "troszkę" nabiera nieco bardziej dosłownego znaczenia, bowiem na FTePie Agravedictu stuffu jest... co by nie mówić, po prostu mniej. Nie przeszkadza to mu jednak w byciu drugim, co do popularności FTePem scenowym, a poza tym nie wolno zapominać, że FTP Agravedictów jest dość młody, więc świetlana przyszłość dopiero przed nim.

CRIMSON by Yool

ftp://crimson.umgdy.gov.pl

Kiedyś najlepszy polski FTP. Teraz już niestety nie działa - oddał pałeczkę Amberowi. Był nawet okres (pod koniec jego istnienia), kiedy pieczę nad nim sprawował również... Radi! Tak jest! Ale wszystko, co dobre, kiedyś się kończy i ten właśnie los podzielił Crimson, którego rolę z powodzeniem przejął Amber.

Inne strony warte zobaczenia

BUDYŃ by Ural

http://budyn.demoscena.pl

Jest to oficjalna strona reaktywowanego magazynu Budyń (#3 issue wyjdzie na przełomie lipca i sierpnia). Na stronie, oprócz informacji o magazynie, znajdziecie porcję najnowszych newsów, update'owane na bieżąco creditsy do issue trzeciego, votkę do ściągnięcia, tę samą votkę do wypełnienia online, formularz umożliwiający umieszczenie w magazynie wiadomości do kogoś znajomego (OD, DO, TREŚĆ), albo newsów scenowych. Dla chcących supportować maga artykułami, votkami bądź innym stuffem, został przygotowany email budyn3@poczta.fm, na który można to wszystko słać.

DRAGON by Ural & Szum

http://www.wasp.w3.pl/pages/dragon

Trudno by było, aby najlepszy obecnie polski magazyn nie posiadał swojej własnej strony internetowej. Strona Dragona to przede wszystkim informacje o tym magazynie, archiwum poprzednich numerów (od 0-5!), newsy, creditsy, votka itp. Warto może wspomnieć, że jak tylko ukaże się Dragon#6, to będzie on do ściągnięcia z tej strony (a ma się ukazać najprawdopodobniej około 20.04.2000).

LAZUR's HOMEPAGE by Lazur

http://www.lazur.punkt.pl

Co byście powiedzieli na stronę najlepszego grafika w Polsce i jednego z najlepszych na świecie? A co powiecie na to, że taka strona już istnieje i ma się dobrze, hmmm? Jak na stronę grafika o takim prestiżu przystało, pod względem grafiki stoi ona na najwyższym poziomie (są zresztą dwie wersje graficzne strony). A co najważniejsze, bardzo wysoki poziom trzyma ona również pod względem zawartości. Znajdziemy tu więc wszystkie grafiki Lazura, które narysował na przestrzeni swojej już bodaj 7 letniej działalności na scenie (zarówno amigowej jak i PC) posegregowane latami, w których zostały stworzone. Ponadto można stąd ściągnąć wszystkie 3 slideshowy Lazura, które powiedzmy sobie szczerze, są po prostu doskonałe. A jakby i tego było Wam mało, to kliknijcie na przycisku "steps", a ukażą Wam się poszczególne kroki robienia niektórych grafik, między innymi świetnej grafiki pt. "Edify" z Gravity'97.

PLANET by Blade

http://www.agravedict.art.pl/planet

Ta stronka to oficjalny site nowego polskiego chartsmaga o przyjemnie brzmiącej nazwie PLANET, którego editorami są Blade i Coolphone. Na stronie oprócz informacji o magazynie, znajdziemy sam magazyn i naprawdę dużą liczbę scenowych newsów. Cała strona jest prowadzona w języku angielskim, co może dla niektórych okazać się barierą, ale mam nadzieję, że do pokonania. Niezależnie od tego, jest to strona, którą warto odwiedzać dość często, a nie tylko wtedy, kiedy ukaże się kolejne issue maga. Serdecznie zapraszam!

Michał Stępień, Ural/Suspend

Inne strony warte obejrzenia

http://www.wasp.w3.pl
- główna strona waspa;

http://www.pronail.pl/~fatum
- strona magazynu Fatum;

http://www.kornet.org
-zawieszone w działalności archiwum, niemniej jednak znajdziecie na nim masę produkcji scenowych z całego świata, w tym z Polski;

http://www.purple.dk
- bardzo ładna stronka Thorstena;

http://www.gravity.xpoint.pl/gravity
- oficjalna strona największego polskiego party - GRAVITY;

http://www.anadune.w.pl/alf.htm
- oficjalna strona KAZika, galeria prac, slideshow itp;

http://www.wasp.w3.pl/pages/art.pl
- modułki Cavella i grafiki Urala;

http://ftp.rzr.altair
- stronka grupy Altair;

http://klan2.wsisiz.edu.pl/~aion
- oficjalna strona grupy Aion;

http://www.it.pw.edu.pl/~bora
- strona grupy Bora;

http://fusion.xpoint.pl
- strona grupy Fusion;

http://sunflower.cpengl.org.pl
- strona Sunflowersów;

http://www.wasp.w3.pl/pages/suspend
- strona grupy Suspend;

http://zone51.kki.com.pl
- strona grupy Zone51.

Tych, którzy chcą więcej linków odsyłam na stronę Cortexa (www.demoscena.pl) lub moją (www.wasp.w3.pl/pages/scene.pl). Niech MOCznik będzie z Wami!

Ciekawostki:

W tym miesiącu "Ciekawostki" sponsoruje literka "Q" i cyferki "665,99". Zapraszamy do lektury i prosimy o zapięcie pasów.

Max Payne i Gore na E3

Max Payne: 3D Realms na targach E3 pokazała zrywający kask, czaderski i po prostu NIEMOŻLIWY film z nadal oczekiwanego "Max Payne". Te spowolnienia akcji, widok zza lecącej kuli (!), perspektywy i piękna, szczegółowa grafika... Aż szkoda, że trailer zajmuje 30 MB i nie ma jak go wrzucić na CD :(.

Gore: Na targach można było pograć w Deathmachowe demo Gore, które - według zapowiedzi ekipy 4D Realms - już niedługo zostanie wypuszczone na wybieg, tzn. do Internetu. Nam, szarym ludkom, jak na razie ma wystarczyć krótki filmik przedstawiający to demo. Nie powiem - krwawe bydlę jest :).

Quake 3 Mission Pack

Miesiąc temu mieliście sporo informacji na temat oficjalnego mission packa do Quake3, jednak było tam za mało screenów. No, ID na E3

sprawiła maniaqom Kaczora 3 naprawdę sporą radość - pokazała ponad 50 screenów z MP!!! Widać na

nich Chainguna, Nailguna, inne bronie - a także powerupy, działanie powerupów, nowe mapy i wiele innych rzeczy. W FPP zone CD macie 40 najlepszych screenów. You must look this!

FPP zone

Cześć!

FPP - zone CD obchodzi swą pierwszą rocznicę! Zobaczcie, co przygotowaliśmy dla Was w tym i w następnym numerze. Nie przedłużam, bo tekstu dziś i tak sporo...

Jeszcze tylko pozdro dla: ludzi, co się o mnie na "Urodzinach CDA" pytali: "Wiesz, gdzie jest gość, co prowadzi FPP Zone?" :), Lichy, Loki (PsX.E. rule!), Waldek (DiviX supported), Shadow (Tak to ty, od RA), AFC, Psycho (Wyluzuj chłopie, a będzie spox), Piorun (Żyjesz jeszcze?!), Wolverine (Wpadnijcie na www.duke.org.pl), ludzi od kursu Pascala;

PS - Zajrzyjcie na oficjalną stronę FPP zone (www.silvershark.com.pl/fpp). Ostatnio zaszło tam parę istotnych zmian...

blood [blood@go2.pl]

Daikatana - nie spełniony sen

Na Daiaktanę, następną grę, nad którą czuwał sławny programista z Id, John Romero, czekało wielu z nas. Doświadczenie uczy, że długie oczekiwanie na grę rodzi duże przeboje - muszę wspomnieć o takich grach, jak Q1, Unreal (zwłaszcza) czy Quake 3 Arena. Albo wielkie rozczarowania... Jest teoria, że jak jakaś gra jest robiona przez wiele lat, to nie wychodzi to jej na dobre - autorzy chcą za dużo pokazać w swoim produkcie i powstaje z tego niestrawna papka, a engine nie wytrzymuje próby czasu. Nowy produkt Ion Storm zaliczam do drugiej kategorii.

HISTORIA

Ion Storm - jest jedną z firm wchodzących w "Dream Team" Eidos. Tak się może wydawać - zespół tworzą same znane osobistości, które w przeszłości pracowały w takich firmach, jak ID software czy Westwood. Pierwszą grą IS (Skrót od nazwy firmy) była strategia Domination. Według paru kumpli, grających w RTSy i inne niby-strategie, "Domination" był wielką porażką. (Ocena w CDA też nie była dobra, między 4-6, o ile mnie pamięć nie myli). Ale pozostawmy błędy "młodości" tego producenta i skupmy się na ich najnowszej grze, tym razem z tego "właściwego" dla nas gatunku.

Na grę, opowiadającą "historię" miecza Daikatana, czekaliśmy ok. 4 lata. Na początku mieliśmy ją ujrzeć na engine Quake1, jednak gdy pojawiła się druga część "Kwakowa", kierownictwo (na czele z panem Johem R.) IS postanowiło zmienić silnik gry. Karmiono nas sporymi ilościami screenów, eMPetrójek, filmów; pojawiło się nawet grywalne demo, dające możliwość pohasać po sieci lokalnej czy po internetowych bezdrożach. Ale o FULL version ciągle nie było ani słychu, ani widu. No może poza tym, że gdyby w każdym ogłaszanym dniu premiery miała się ukazać "Daikatana", to teraz przynajmniej z 10 jej części mielibyśmy szanse podziwiać :). Obiecywano nam połączenie eRPeGa z FPP - współpraca w drużynie (oprócz ciebie jeszcze dwóch ludków), punkty doświadczenia czy wreszcie niebanalne zadania zlecone przez NPC. A sam Romero, wg tego, co mówił, chciał nam pokazać MEGAgrywalny Multiplayer, niby rajcowniejszy od tego z Q1. Ale jak to bywa - większość obietnic możemy włożyć między bajki. A oto jaka jest prawda:

WITAMY W NASZEJ BAJCE...

Naszych dwóch przyjaciół, z którymi będziemy mieli szanse - w dalszej części gry - "współpracować", dołączy do nas gdzieś w połowie albo końcówce pierwszego epizodu. Na czym ma to polegać? A więc panienka i koleś lazą za nami, od czasu do czasu służąc nam siłą ognia itp. Jeśli graliście w CTF, Assult czy inny TEAMowy tryb w Unreal Tournament z botami, to pewnie wiecie, jak wyglądało tam "rozkazywanie" bocikom. W Daikatanie jest podobnie - z tym wyjątkiem, że... niewygodnie. A na dodatek nasi pomocnicy "ynteligencją" nie grzeszą. Sami sobie drzwi nie otworzą, przeskoczyć przez kłody nie chcą, o wspinaniu się po drabinie nawet nie wspomnę. A najgorsze jest to, że gdy choć jeden z nich zginie - to natychmiast na ekran wyskakuje nam napis "Game Over". Pomysł z drużyną był w porządku, ale jego zrealizowanie nie :(.

Punkty doświadczenia - Podzielone na parę sekcji: power, attack, speed itd. Np. gdy wesoło i skutecznie szarżujesz z daną bronią, to dostaniesz +1 power. Super, extra i w ogóle czad - ale to nie to. Po paru sesjach przy "Planescape: Torment", dodałem sobie punkty (dla Bezimiennego) do zręczności i naprawdę zauważyłem jakieś postępy w tym kierunku. W Daikatanie takie coś nie ma miejsca i dopiero powyżej 2 punktów danej sekcji mamy szanse zauważyć minimalne zmiany w naszym bohaterze. A, i jeszcze jedna sprawa - nie zauważyłem, aby można było rozwijać umiejętności innych członków drużyny oprócz głównego herosa. (Hiro)

Zadania - yep, jakie zadania? Po klucze, czy do włączników, to już biegałem parę lat temu. A teraz? To samo :P. Pod tym względem "Soldier Of Fortune" (wysadzenie danej rzeczy, znalezienie czegoś) jest o wiele ciekawszy niż giera IS.

NPC - heh, tutaj też pudło. O ile w grze znajdują się tacy osobnicy, to "pogadamy" z nimi tylko w przerywnikach zrobionych na engine. Takich to mieliśmy też w Sin, Sof, Heretic2 itd. No ale eNPeCe są - więc cicho być ;).

Potwory - duży plus: bardzo duże zróżnicowanie. (Wilkolaki, roboty, rycerze, zombie, pająki, szkielety, węże, więźniowie Alcatraz, ważki, krokodyle, samuraje i wiele innych). Warto jeszcze dodać, że jak nas atakują, to najczęściej stadami (zdarzyło mi się być ściganym przez 8 sztuk truposzy) i są bardzo dziwnie rozmieszczone - w niektórych lokacjach nie spotkamy ani jednego, a za to w innych całe mrowie.

Z OSTATNIEJ CHWILI

W Polsce niestety nie ma serwerów do Duke Nukem 3D :(Sytuacja się trochę zmienia za sprawą niejakiego Wolverine. Najlepiej jemu oddam głos w tej sprawie:

"Chciałbyś zagrać w Duke Nukem 3D, Doom, Blooda, Descenta, Warcrafta, Diablo i parę innych starszych gierek w Internecie? Jeśli tak, to mamy dla Ciebie rozwiązanie! Potrzebujesz programiku Kahn, emulującego sieć IPX w Internecie. Tym sposobem możesz zagrać w praktycznie każdą grę obsługującą IPXa w Internecie! Aby zagrać potrzebujesz programu Kahn w wersji 1.3. Można go ściągnąć z Duke Nukem Portal pod adresem http://www.duke.org.pl z działu Duke Nukem 3D: Downloads.

Okno Kahna jest podzielone na trzy części: lista serwerów, Twój status i menu. W settings wpisz swoją xywę, swój email, adres IP, Kliknij na OK, a potem PPM na liście Active Kahn Servers i wybierz opcję Insert Server. Jako Server IP Address wpisz: 195.205.236.130, a jako Description "Duke Nukem Portal Kahn Server". Zaakceptuj twój nowy serwer. Serwer, który właśnie wpisałeś znajduje się w liście Available Kahn Server. Kliknij na niego PPM i upewnij się, czy opcja Always to Active List jest zaznaczona. Kliknij LPM na ten serwer, a potem na Connect w menu. Otworzy się okienko CHAT. Tutaj możesz porozmawiać sobie przed meczem, ustawić opcje i wyszukać gry, w jakie chcesz zagrać. Kliknij na ikonkę Configure the Launchpad. Tutaj dodaje się gry, w jakie chcesz zagrać przez Kahna. Możesz to zrobić automatycznie (polecam) albo ręcznie poprzez klawisz Add.

Po skonfigurowaniu dogadaj się z kimś na meczyk i kliknij na dole na ikonkę gry. W naszym przypadku jest to Duke Nukem 3D. Uruchomi się SETUP. Wybierz opcję Network Game. Tu ustal ilość graczy (b. ważne - wszyscy muszą mieć taką samą), oraz Socket Number. (Wszyscy muszą mieć ten sam). Możecie wybrać także User Level, na którym chcecie zagrać. W tym wypadku jedynie wszyscy gracze muszą mieć ten level na swoim komputerze i muszą go także wybrać. Po skonfigurowaniu wybierz opcję Launch Network Game. Jeśli wszyscy gracze zrobili wszystko poprawnie, to Duke Nukem 3D powinien się uruchomić i powinniście mieć mitą trzeźnię nr 5... :) Pamiętajcie, że wszyscy muszą mieć tę samą wersję gry, liczbę graczy i socket number. Wszyscy gracze chcący zagrać muszą być podłączeni do tego samego serwera!

Zajrzyjcie na stronkę http://www.duke.org.pl, jeśli macie jakieś pytania co do działania serwera lub macie pytanie o Kahna, a także jeśli szukacie najświeższych wiadomości ze świata Duke Nukem. Już niedługo na stronie znajdzie się także spis wszystkich graczy grających na naszym serwerze i wiele innych ciekawostek. Serdecznie zapraszam wszystkich do gry.

Happy fragging!

Wolverine (duke@duke.org.pl)

Grafika - ładny śnieg, poświata, deszcz, tekstury modeli (te są naprawdę boskie i bardzo szczegółowe - 2x Big Plus), efekty świetlne. Rozczarowuje natomiast wykonanie twarzy głównych bohaterów, część tekstur na ścianach, kanciastość modeli niektórych poczwar. No i jeszcze co do tych twarzy - wszyscy mają chyba zalepione usta, bo podczas rozmowy ruszają całą głową... a pomyśleć, że Half-Life ma już 1.5 roku...

Muzyka i dźwięki - muza jest zapisana w MP3, więc nie będzie problemu z odsłuchaniem jej poza grą. Są tam kawałki spokojne, tajemnicze, a także bardzo dynamiczne. (Większość jest dobrze dobrana do danego poziomu). Jest to jeden z lepszych elementów Daikatany. Ale do dźwięków "wydawanych" przez otoczenie i postacie można się przyczepić (A to ulga ;)). Głosy są dobrze dobrane, dźwięk padającego deszczu... mokry (aż to czuć!). Ale denerwują odgłosy, wydawane przez niektóre stwory z drugiego i czwartego epizodu. (Za

tego rzucającego bomby, popiskującego jak mysz, gościa powinienem odjąć jeden punkt...). No i ci, co do tej pory grają w nadal rządzącego Quake1, pewnie się zdziwią, gdy usłyszą parę dobrze im znanych dźwięków...

Intro i przerywniki - Nuda, panie, nuda na MAXa. Najnudniejsze intro w historii FPP! Przerywniki najczęściej służą do krótkiej drzemki. No i oczywiście już wspomniane "usta, których nie ma". Rodzice! Jeśli czytanie dziecku jakiejś beznadziejnej bajki nie pomaga mu w zaśnięciu, to odpalcie intro Daikatany - efekt murowany. I ono zaśnie, i wy, i kot, i paprotka na oknie...

Mapy - hm, trzeba przyznać, że niektóre są ciekawie zaprojektowane i dobrze na nich użyto możliwości engine Q2. Ale i tak połowa to "masówka", z elementami i wyglądem przypominające inne produkcje. Map specjalnie przeznaczonych do deathamtchu nie znalazłem. Pewnie, tak jak w przypadku Q2, zostaną wypuszczone parę miesięcy po premierze. O ile ktoś wtedy będzie jeszcze chciał się bawić w Daikatanę...

Bronie - sztuk 24 (po 6 na każdy epizod). Rękawice, granatniki, pistolety, młoty, dyski, miecze, łuki, chainguny itp. Większość dziwnie wygląda, ale większość bardzo dobrze sprawdza się w "praniu". Jeden z ciekawszych pomysłów to czaszka, którą rysujemy w powietrzu pentagram. (Ale to wygląda!). Czerwone światło pokrywa okolice i pojawia się Demon... robi wrażenie. Oręża zbrodni są pięknie oteksturowane i dla nich samych warto zobaczyć tę grę. A niektóre odmiany oręża ze starożytnej Grecji zdają się żyć (węże, itp.). Większe zastrzeżenia budzi jedynie pierwsza broń, którą ujrzymy w akcji. (Wypluwa dziwne, zielone pociski) i granatnik (pocisk za mało się odbija).

Klimat - jako że przyjdzie się nam zmagać z przeciwnościami losu w czterech różnych "światach". (Mam nadzieję, że szerzej o tym opowie wam Czarny Iwan w Oficjalnej Recenzji :)), mamy 4 "klimaty". Ale i tak wszystkie łączy jedno - załatuje tu bardzo Hexenem 2. (Tylko że tam były ciekawsze zagadki i gra bardziej wciągała). Zatem - tu jest co najwyżej średnio...

Poziom trudności - mamy ich trzy. I każdy jest nazwany tak, jak tytuluje się samurajów. Ronin, Shogun itp. A więc - jest trudno? Jest i to czasem za trudno - często robi się bardzo gorąco. No i główny Boss (po nim jeszcze jedną walkę przeprowadzimy, ale nie zdradzę przecież zawiłej fabuły :), który nie jest aż tak twardy jak wygląda.

Multiplayer - niestety, nie miałem szansy dłużej zbadać tej opcji. Ale z tego co zauważyłem, to kod sieciowy nie jest jeszcze doskonały. Mapy DM na razie nie są dostępne, a i sama rozgrywka nie przedstawia się ciekawie. (Jak na razie - miałem możliwość grać na jednym z amerykańskich serwerów. Może to wina mapki, na której była tylko jedna broń dalekiego zasięgu?). Mam nadzieję, że niedługo opowiem Wam, jak się walczy Hiro przeciwko innym żywym osobnikom...

CZAS SIĘ OBUDZIĆ

Muszę Wam powiedzieć, że na Daikatanę czekałem o wiele bardziej niż na "Soldier Of Fortune", czy nawet "Quake 3 Arena". Oczekiwanie coraz bardziej się przedłużało; coraz bardziej traciłem cierpliwość... ale byłem dobrej myśli i miałem nadzieję, że Daikatana stanie się jedną z największych przygód w grach FPP w moim życiu. Zawiodłem się - bardzo się zawiodłem. A może wymagałem rzeczy niemożliwych? Może tak, ale patrząc na przereklamowane Half-Life, już ta gra wydaje mi się bardziej porywająca. Przyczyną mojego nastawienia do Daikatany może też być pierwsze wrażenie, jakie ona na mnie wywarła - dłużyzna i nuda. O intrze nawet nie opłaca się wspominać, pierwsza mapa nieciekawa i pełna "małych, badziewiastych potworów". Może gdyby autorzy na start rzucili nas na mapę podobną do tych z czwartego epizodu, to ocena byłaby wyższa? Za przykład można dać wielokrotnie wspominanego w tym arcie SOF - już na wstępie zapoznajemy się z jego olbrzymim potencjałem grywalności.

Nie ma jednak co się rozwodzić: "co by było gdyby". Wystarczy, że zacytuję sam siebie - wolałbym na "Daikatanę" nadal czekać, niż móc w nią zagrać...

PS - Według mojej opinii, w skali punktowej Daikatana zasługuje na słabe 6/10. Nie więcej.

Wojciech "bloOd" Tarczyński

Ekhem... Jestem na wizji? No to proszę, najpierw lecą teksty:

HyDePaRk, Nowe Mody, Kurs Build #6, Kurs Worldcraft #4, Kurs UnrealED #1, Personalia ekipy FZ (Bez cenzury:), FPP w TPP - Heretic2, Historia ID Software, FANfiction: Cyber Story #1, Muzyka DO FPP, Klasyka FPP - Duke3D, Muzyka W FPP, Gra w Blooda po sieci, Opis Map Q2, Uruchamianie modów Q3, Wywiad z Johnem C., Wywiad z Lukasem, Listy.

A do jakich FPP pliki? A do takich - Quake 3 Arena, Unreal Tournament, Soldier Of Fortune, Duke Nukem 3D, Quake1, Quake2, Galerii też jest parę - Q3 mission pack, Game ART, Serious Sam, Volition, Rocket Arena 3.

Ejjj, to już wszystko? Nieeeee, przecież to numer 12 - a więc rocznicowy - a więc specjalny - a więc :) jeszcze się coś znajdzie. [Specjalny numer ma aż 24 MB!!!]

KRÓTKOFALÓWKI

Quake3 na Dreamcasta

Sega robi wszystko, aby do swojej słabo sprzedającej się (co nie znaczy, że kiepskiej) konsoli zwabić nowych

klientów. Quake 3 Arena na Dreamcasta powinien się już niedługo pojawić i oprócz nowych map i stałych 30 FPS (nawet podczas naprawdę mocnej rozróby) będzie także zawierał możliwość gry przez Internet. (Q3 będzie jedną z pierwszych gier na DC wykorzystującą jego internetowy potencjał). A najlepsze w tym wszystkim jest to, że na serwerach będą mogli rywalizować równocześnie gracze korzystający z Dreamcasta, jak i z Peceta! Joypadem podobno nawet wygodnie się gra w Q3, ale i tak szykuje się myszka na DeCeka. Super, czekam jeszcze na potwierdzenia prac nad Q3 dla Playstation2.

TWINE na N64

Zapowiadana dwa miesiące temu (tia... tylko, że przez przypadek obcięto tam kawałek tekstu :/) gra z Bondem w roli głównej - The World Is Not Enough - doczeka się konwersji

także na Nintendo64. Poniżej macie parę screenów z tej wersji. Aha, i taki mini update, co do zapowiedzi - podobno wersje na PSX1 i N64 mają być zrobione na całkowicie nowym engine. A więc czy moje przypuszczenia, co do wersji na Psx1, mogą być niesłuszne? Poczekamy, zobaczymy. (Psx1 to dobra konsola... ale PS2 jeszcze lepsza :>).

W OBIEKTYWIE

THANK YOU FOR YOUR PARTICIPATION IN E³ 2000

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Nic nie zastąpi schłodzonego olbrzymimi wirnikami powietrza wypełniającego olbrzymie sale wystawowe Convention Center w Los Angeles, jeśli sami nie macie szansy go wdychać. Nic nie oślepi tak bardzo, jak barwne jupitery migające po gigantycznych stanowiskach wystawowych, jeżeli nie dane będzie wam spojrzeć na nie szeroko wytrzeszczonymi ze zdziwienia oczami. Nikt nie opowie wam, jak pachnie nowa modelka wcielająca się w Larę Croft, skoro los nie dał wam szansy otarcia się o nią w tłumie rozentuzjazmowanych dziennikarzy próbujących przedrzeć się w jej pobliże, żeby zrobić najlepsze zdjęcie. Język giętki potrafi powiedzieć, co pomyśli głowa lub dojrzą oczy, ale któżby wolał czytać o potrawach, zamiast je smakować? Jak opowiedzieć w paru zdaniach, co czuje gracz kładący ręce na klawiaturze komputera prezentującego nową wersję Wolfentsteina? Jakie myśli kłębią się w głowie, kiedy przechadzasz się między rzędami wystawiających się firm, wiedząc, że jest to spacer w przyszłość gier, w miesiące, których jeszcze nie ma, a które przecież są w zasięgu ręki ze wszystkimi swoimi tajemnicami? Nie napiszę o tym wszystkim, bo po pierwsze chciałbym dać pierwszeństwo obrazom. Zdjęcia tu zebrane to tylko migawki z różnych zakątków hal targowych, których często nic nie łączy, a które przecież układają się w jedną całość. O grach napisaliśmy w specjalnym wydaniu W produkcji, o tysiącach uczestników targów i setkach firm rozłożonych na tysiącach metrów kwadratowych pozwolicie, że nie wspomnę... Zapraszam do fotoreportażu!

Zibi

Przyszłość, jak wynika z rodzaju gramatycznego, to kobieta. W dobie ekspresowego tempa rozwoju technologicznego nie powinno być zaskoczeniem, że taka kobieta bardziej przypomina kosmitkę niż gospodynię domową. Tak czy inaczej - przyszłość gier jawi nam się w złotych kolorach i nic dziwnego - przecież E3 (Electronic Entertainment Expo) to wystawa tego, co najlepsze i tego, co będzie.

O superkonsoli X Box pisaliśmy już miesiąc temu. Okazało się, że wyprzedziliśmy akcję promocyjną Microsoftu na E3 o parę tygodni (namiętnie o cyklu wydawniczym). W Los Angeles ich dobrze chroniona tajna broń nieznacznie wyszła z ukrycia. Znowu jednak próbowano oszukać dziennikarzy renderowanym filmikami i substytutem w postaci bardzo zgrabnej i miłej hostessy. Jej twarz z hełmofonem to znak firmowy X Boxa.

Nascar Races to niewyczerpane źródło inspiracji dla twórców symulatorów i wyścigów samochodowych. Kolejna odsłona Nascar Heat brzmi i wygląda gorąco. Ustawianie takiego bolidu w pozycji pionowej mija się z celem. I tak zawsze wejdzie w zakręt mocno wychylony. Trzymajcie się 'rejserzy'!

Najbardziej lubię w targach to, że są takie demokratyczne. Każdy może się tu czuć u siebie. Popatrzcie tylko na tę szczęśliwą parę zakochanych wampirów. Nikt im nie powie, że są brzydcy, nikt zaostrzonym kołkiem olchowym nie potraktuje... Zagadka: z jakiej gry uciekli?

Gorkamorka to brzmi swojsko. Co prawda bardziej dla Rosjan niż dla nas, ale sens tego słowa rozumieją tylko Orki, Yasiu i jeszcze fani gier z gatunku RPG. Jak widać, Ripcord ma nie tylko zakręcone logo.

PacMan i PacWoman albo Miss PacMan wyglądają bardzo słodko. Do tego stopnia, że można ich wziąć za czekoladowe cukierki powlekane charakterystycznymi kolorkami. Rozpuszczają się w ustach, nie w dłoni. Aż ślinka cieknie na samą myśl, ale nie na ich widok.

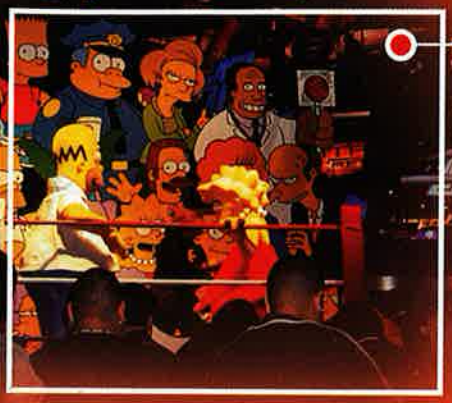
Konkurencja na rynku gier jest bardzo mocna. Producenci, wydawcy, dystrybutorzy i sprzedawcy biorą się za (nie obrażając nikogo) łby, ku uciesze i pożytkowi graczy. Wszystkiemu ze spokojem przygląda się sędzia. Wrestling nie uznaje zasad fair play, na szczęście więcej go na konsolach niż pecetach (wrestlingu). W obu wypadkach mocni są mimo wszystko... Japończycy.

Nie wiem dlaczego słowa Boss kojarzy się programistom z gangsterami uzbrojonymi w karabiny maszynowe. Wydawać by się mogło, że boss to po prostu taki duży businessman. Pozory mylą widocznie. A może jednak nie...

W Los Angeles nikogo nie dziwi widok przedstawicieli innych ras spacerujących ulicami miasta. Mieszkańcy Planety Małp są przyjaźnie nastawieni do ludzi. Niech was nie zwiedzie widok szczegółów w głębi fotografii. To musiał być czysty przypadek.

Pogłoski o Obcych schwytanych do specjalnych słoików są oczywiście czystym wymysłem fantastów. Gra X-Com w najnowszej odsłonie wyjaśni to dobitnie. Osobiście nie wierzę w latające talerze w wypadkach innych niż kłótnie małżeńskie.

Na drugą część Komandosów czekamy już od roku. Pyro Studios, do niedawna nikomu nieznana firma w Hiszpanii, to jeden z mocniejszych punktów w stajni Eidosa. Wszystko jest już gotowe: baner reklamowy, żołnierz malowany... i ma nawet pistolet. Ciekawe co z grą?



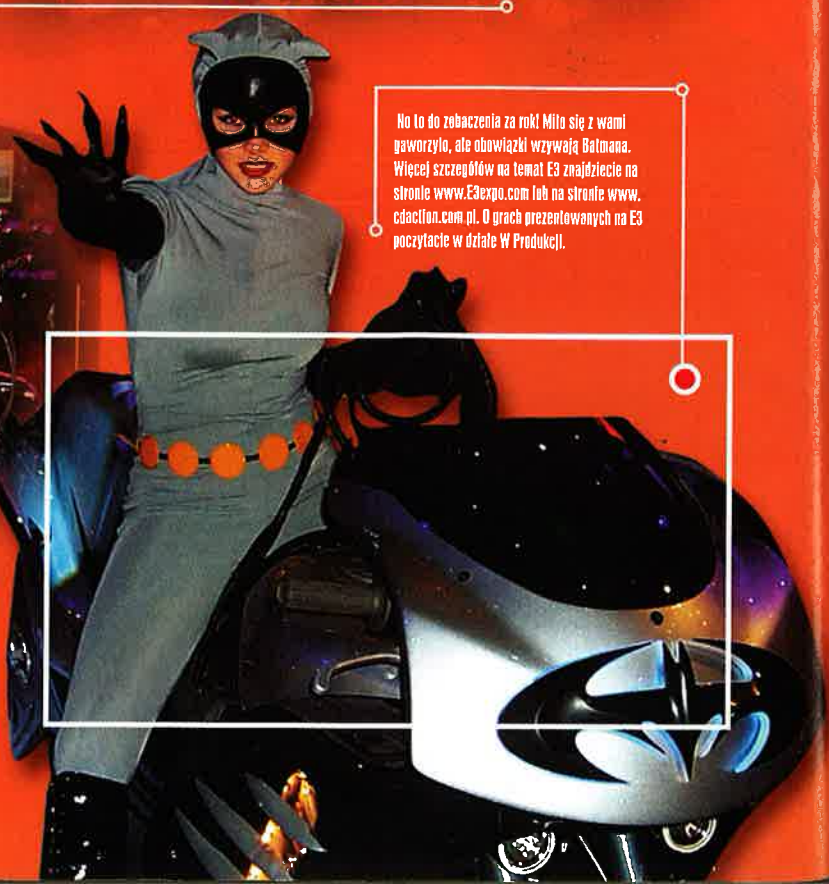
Simpsonowie w trzech wymiarach: pierwszy - płaski choć w kolorze, drugi - trójwymiarowy, lecz wirtualny, trzeci - poniżej, zupełnie realny. Krótko mówiąc Virtual Springfield.

Trudno w to uwierzyć, ale przez targi przewinęło się podobno około 60 tysięcy ludzi! Niektórzy z nich pracowali, inni zwiedzali. Byli też tacy, którzy krążyli po olbrzymich przestrzeniach jak zagubione w lochach zjawy i szukali wyjścia. Wszyscy się chyba dobrze bawili, to w końcu targi gier komputerowych.

Czerwony Alert numer 2! Do biegu gotowi? Start! Statua Wolności już wzniosła kamienną marchew, żeby dać sygnał do odpalenia Red Alert 2, a gry jak nie widać, tak nie widać...

Nie wiedzieć czemu stoisko FOXa zawsze najbardziej rzuca się w oczy. Może to kwestia polityki chytrej jak lis? A może tylko autosugestia? Małpy biegające po rusztowaniach pewnie nie mają tu nic do rzeczy.

Jak wam się podoba nowa Lara? Ma dopiero 16 lat i - uwaga, to nowość!!! - naprawdę łebl gry komputerowe! Ciekawe czy zabrała ubranie Larze Weller, czy uszyli jej nowe na miarę. Motor jest chyba ten sam.

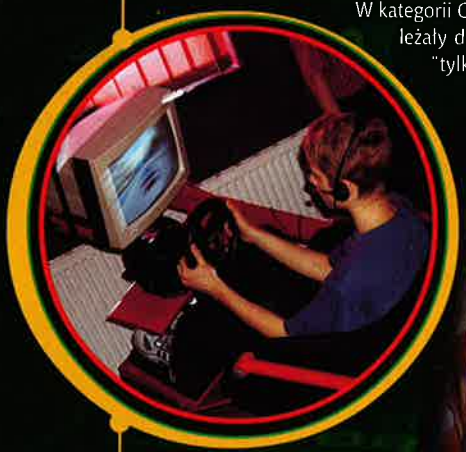


No to do zobaczenia za rok! Miło się z wami gaworzylo, ale obowiązki wzywają Batmana. Więcej szczegółów na temat E3 znajdziecie na stronie www.E3expo.com lub na stronie www.cdaction.com.pl. O grach prezentowanych na E3 poczytacie w dziale W Produkcji.

JUBILEUSZ CD-ACTION

29 kwietnia we wrocławskim klubie Firlej świętowaliśmy uroczyście czwartą rocznicę powstania czasopisma CD-Action. Impreza rozpoczęła się z lekkim poślizgiem o godzinie 10.00 rano. Sala klubu pomieściła wszystkich chętnych, którzy już od godziny 8.30 czekali cierpliwie na wejście do środka. Nikt nie wszedł z pustymi rękami, ponieważ każdy Czytelnik otrzymał prezent w postaci podkładki pod mysz z logosem CD-Action.
Duże uroczystości mają to do siebie, że przyciągają ważne osobistości i ciekawe firmy. Nie inaczej było i tym razem. Oprócz całej rzeszy rozentuzjazmowanych graczy, ich ilość ocenić należy na około 250 osób, stawili się przedstawiciele następujących firm: LEM, IPS (obecnie IM Group), Techland, Play it, Optimus Pascal Multimedia, Tornado, TCH, MAX Computers oraz Future Network z Anglii.

W programie imprezy przewidziano kilka głównych atrakcji, niespodzianki i masowe rozdawnictwo prezentów. Najpierw przedstawiciele Wydawnictwa Silver Shark przywitali gości i zaprosili wysłannika z koncernu Future Network - Ali Stewart - do oznajmienia wieści o wejściu tej firmy na rynek polski; później wręczono nagrody za Produkty Roku 1999 w 3 kategoriach: Gry, Programy i Sprzęt. Bezkonkurencyjna okazała się tu firma LEM. W kategorii Gra Roku dwa pierwsze miejsca należały do nich, za Program Roku odebrali "tylko" pierwszą nagrodę.



Produkty Roku wybierano za pośrednictwem Internetu, na stronie CD-Action (www.cdaction.com.pl). Oddano łącznie około 40 000 głosów. Najwięcej wejść na stronę odnotowano w kategorii gier. Oto oficjalne wyniki:

Gra Roku:

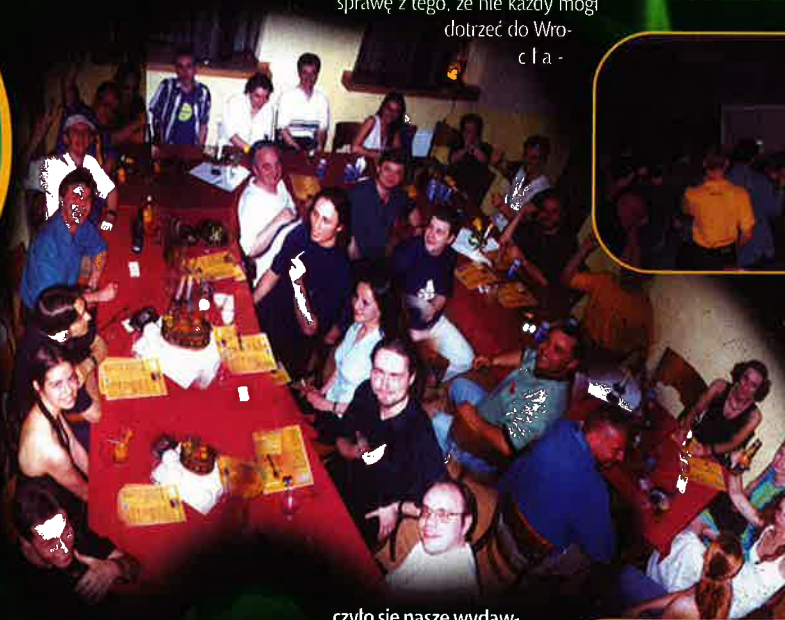
1. **Unreal Tournament (GT Interactive/LEM)**
2. **Quake III Arena (Activision/LEM)**
3. **NBA Live!2000 (EA Sports/IPS)**

Program Roku:

1. **Star Wars: Insider's Guide (LucasArts/LEM)**
2. **Dzieje Cywilizacji (Optimus Pascal Multimedia)**
3. **Seria Słownik Szkolny (WSiP)**

Sprzęt Roku:

1. **Procesor Pentium III (Intel/ TCH)**
2. **Akcelerator 3dfx Voodoo3 3000 (3dfx/TCH)**
3. **Akcelerator Matrox Millenium G400 (Matrox/ Tornado)**



Po wręczeniu nagród odbyła się promocja gry Crime Cities z Techlandu i turniej sieciowy Half Life'a. Niestety z przyczyn technicznych turniej nie został ukończony. W związku z tym nagrody ufundowane przez firmy LEM, Play it, TopWare Interactive, Cool Games i Silver Shark są jeszcze do wygrania. Zdajemy sobie sprawę z tego, że nie każdy mógł dotrzeć do Wrocławia na jubileusz CDA, dlatego dajemy szansę wszystkim zainteresowanym. **Wystarczy napisać do nas na karcie pocztowej, z jaką firmą połączyło się nasze wydawnictwo i podać adres, na który mamy wysłać nagrody.** Pierwsze 30 osób nagrodzimy grami Half Life Opposing Force, Rally Championship 1999, Rayman 2, Kingdoms, Jagged Alliance 2, plakatami lub innymi gadżetami.

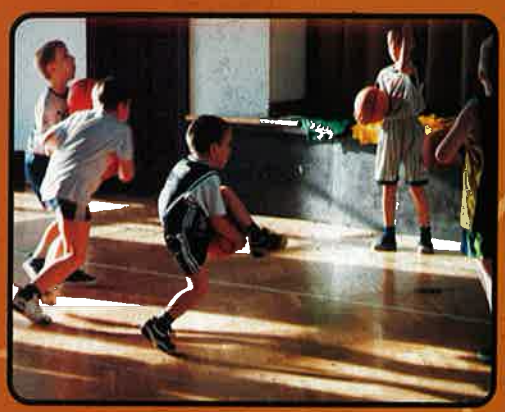
W południe zagrał dla wszystkich zespół Miłość, po którym redaktorzy CD-Action rozdawali autografy (niektórzy musieli czekać w długich kolejkach do swoich ulubionych autorów) lub rozmawiali z Czytelnikami. Impreza zakończyła się wielkim rozdawaniem numerów archiwalnych CD-Action, długopisów i czapeczek z logo CD-Action, no i różnych upominków. [Tu doszło do prawdziwego szturmu na rozdających...]. To był naprawdę mocny akcent na zakończenie spotkania.
Następny jubileusz to już 5 lat. Będzie się sporo działo. Już dzisiaj pilnujcie daty, żeby nie przegapić. Do zobaczenia za rok. □

Zibi

Mini Basket zamiast komputera?

Pewnie czasem zastanawiacie się, jak by tu usprawiedliwić wasze granie przed rodzicami, nauczycielami, a najważniejsze - przed samym sobą. To bardzo trudne zadanie, bo przecież wiadomo, że godziny spędzone przed komputerem nie za dobrze wpływają na wzrok albo kręgosłup. Postanowiliśmy porozmawiać ze znanym wrocławskim koszykarzem, który słynie również z zamiłowania go gier komputerowych, aby przekonać się, czy nie ma jakiegoś tajnego sposobu na pogodzenie komputera z uprawianiem sportu i ze zdrowiem fizycznym.

Zibi



Jeśli już nabraliście ochoty do zabawy w NBA, przeczytajcie poniższe informacje. Jednym ze sposobów na rozpoczęcie trenowania koszykówki może być wyjazd na obóz sportowy. Nasza redakcja jest oficjalnym sponsorem miniligi koszykówki (Mini Basket) prowadzącej swoje rozgrywki między innym na terenie Wrocławia, Jeleniej Góry, Zielonej Góry, Łomży i Warszawy. Na zdjęciach widać drużynę młodych, ale zawziętych adeptów koszykówki, którzy zdecydowali, że sympatia dla CD-Action nie musi wcale oznaczać tylko ślęczenia przy komputerze. Wielu z nich na pewno wyjedzie na obozy koszykarskie organizowane przez działaczy Mini Basketa. Zachęcamy do przyłączenia się do nich. Popieramy wszystkie rodzaje koszykówki: te elektroniczne (szczególnie NBA Live!) i te rozgrywane na prawdziwych parkietach. □

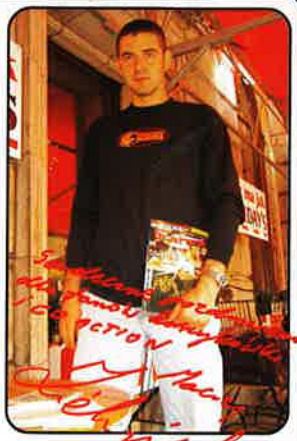
OBOZY KOSZYKARSKIE LATO 2000

Oborniki Śląskie (w terminach od 05.07 - 15.07; 16.07 - 26.07) zakwaterowanie, wyżywienie i opieka sportowa zapewnione - cena 590 zł

Głuchołazy (w terminach od: 22.06 - 02.07) zakwaterowanie, wyżywienie i opieka sportowa zapewnione - cena 660 zł

Oba obozy mają w programie treningi w halach sportowych, pływanie i wiele innych atrakcji.
Dodatkowe informacje na temat rezerwacji miejsc i programu - u trenerów pod numerami telefonu: **(071) 3726813** oraz **0501151223**.

Granie Macieja Zielińskiego



CDA: Co myślisz o takiej inicjatywie, jaką jest Mała Liga Koszykówki?

Maciej Zieliński: *Wydaje mi się, że to jest dobry pomysł. Z jednej strony jest to propagowanie koszykówki wśród młodzieży, dzięki czemu ta dyscyplina sportu staje się jeszcze bardziej popularna, a nam wyrastają szeregi wiernych fanów, bez których koszykówka straciłaby rację bytu. Nikt zresztą nie poczuje 'kosza', o ile sam nie wybiegnie na parkiet, kozłując piłkę. Z drugiej strony koszykówka uczy dzieci współpracy, uczciwej rywalizacji i oczywiście doskonale rozwija ciało.*

CDA: Jak wcześnie rozpoczął przygodę z koszykówką Maciej Zieliński?

M.Z.: *Zacząłem grać rzeczywiście wcześnie, ale wbrew pozorom nie był to basketball, lecz... piłka ręczna. Mój ojciec trenował w młodości koszykówkę i pod jego wpływem zrezygnowałem z piłki ręcznej na rzecz 'kosza'. Miałem wówczas około 14 lat, a więc wcale nie trzeba zaczynać w kołysce, by dobrze grać.*

CDA: Jak dużo trzeba grać, aby osiągnąć taki poziom?

M.Z.: *By dojść do pewnego poziomu, trzeba grać bardzo dużo, na pewno codziennie. W chwili obecnej gram dwa razy dziennie po dwie godziny, niekiedy dłużej. Przed zawodami jest nieco ciężej, bo konieczna jest również dieta.*

CDA: *Wiemy, że oprócz koszykówki, Twoją pasją są również komputery i gry. Od lat możemy grać w symulacje koszykówki, ostatnio np. w NB Live! Czy te symulacje odzwierciedlają rzeczywiście to, co dzieje się na parkiecie?*

M.Z.: *Te gry są coraz lepiej robione i coraz bliższe rzeczywistości. Oczywiście gry sprzed kilku lat były zgodne z przepisami, zasadami koszykówki w równym stopniu jak obecne, jednak postęp techniczny sprawił, że na monitorze dzieją się zupełnie inne rzeczy. Dzięki dopalaczom grafiki i innym nowinkom, zawodnicy poruszają się płynnie i niemal naturalnie, co niegdyś wyraźnie zawodziło. Mimo to sposób kierowania postaciami i paleta możliwych ruchów... nijak nie przystaje do prawdziwej gry na parkiecie, gdzie dzieje się zbyt wiele rzeczy, których jeszcze bardzo długo nie będzie można imitować.*

CDA: A w przyszłości?

M.Z.: *W przyszłości na pewno coś takiego powstanie. Może zamiast wirtualnego hełmu, będzie to wirtualna piłka do koszykówki? (śmiech). Tak naprawdę to czekam na grę, która będzie symulacją koszykówki w konwencji FPP. Kiedyś na pewno na to wpadną.*

Poznajecie tego gościa?
To aktualny Mistrz Polski z Zeptera-Śląsk.

CDA: *Co na koniec mógłbyś powiedzieć młodym fanom koszykówki, którzy chcieliby podążyć Twoim śladem?*

M.Z.: *Trzeba bardzo dużo trenować, nie zniechęcać się, wkładać wszystkie siły w trening, a efekty przyjdą same. To proste (uśmiech).*

Dzięki za rozmowę

rozmawiał Andrzej Sitek

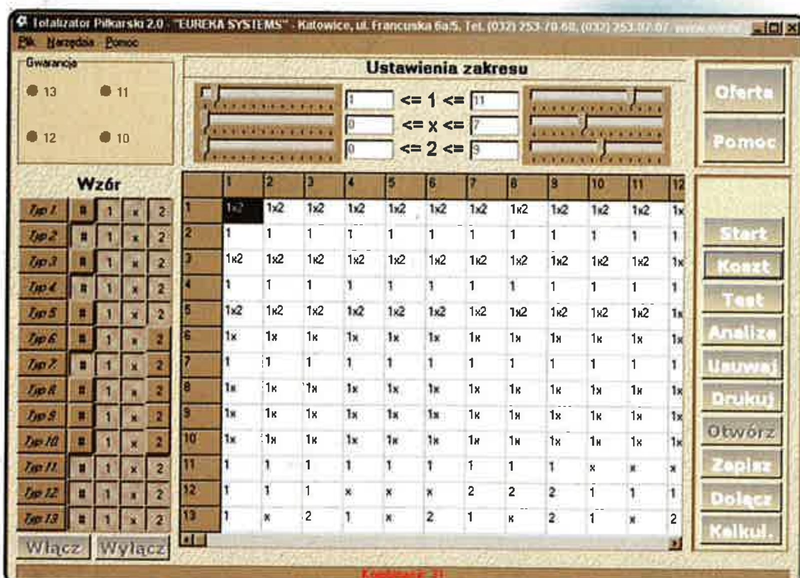
Salut dla teamu WOLFPACK

Totalizator Piłkarski 2.0x

Rzadko bywa, żeby jakiś program użytkowy wywołał poruszenie w całej redakcji. Tym razem jednak udało się to niepozornej aplikacji, która przyniosła bogactwo wielu ludziom. Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się nadchodzącego szczęścia, gdy ujrzałem pudełko z programem. Nigdy nie wpadłbym na to, jak dużo można zaoszczędzić na kosztach opakowania i transportu, umieszczając program w trójkątnym pudełku. Dzięki temu przebłyskowi geniuszu któregoś z twórców, program nie kosztuje milionów. Trzeba tylko wydać parę złotych na połączenie telefoniczne z firmą Eureka. Dzięki temu, oprócz niewątpliwej przyjemności obcowania z osobą po drugiej stronie słuchawki, uzyskamy odzew na hasło, a to pozwoli nam na uruchomienie pełnej wersji programu zamiast jego wersji demonstracyjnej.

Marcin Serkies

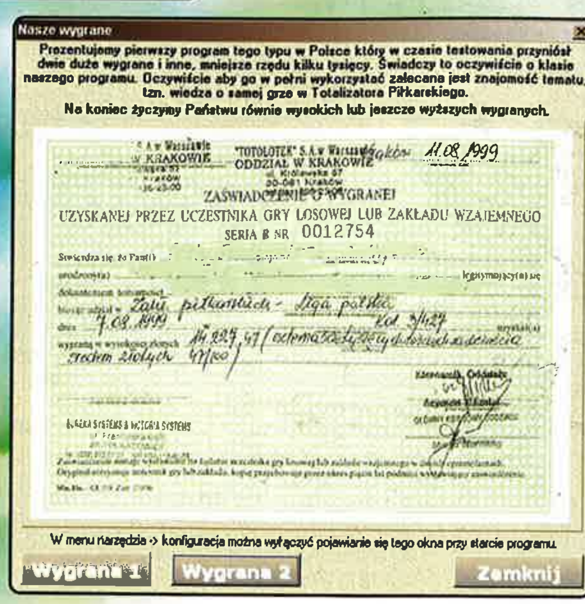
Przyznam się bez bicia, że odmówiłem sobie tej przyjemności. Nigdy hazardzistą nie byłem i nie będę, więc uznałem, że w pełni wystarczy mi wersja demonstracyjna programu. Poza tym, cała sprawa wydała mi się nieco 'śmierdząca' po tym, jak przeczytałem instrukcję. Właściwie to nie jestem do końca pewien czy była to instrukcja, bo po pierwsze napisano ją językiem, utrudniającym mi zrozumienie czegokolwiek, a po drugie wydrukowana została na jednej kartce papieru formatu A4. Pominę jednak ten świstek papieru, gdyż na samym jego początku autorzy zaznaczają, iż do obsługiwania programu wymagana jest znajomość zasad totalizatora sportowego. Być może gracz, zaznajomiony z nimi, da sobie radę po przebrnięciu przez instrukcję. Wcześniej jednak będzie musiał zainstalować program, z czym na szczęście nie ma problemów. Lekkim zaskoczeniem jest jedynie nośnik, na którym umieszczono program, dyskietka bowiem jest chyba reliktem przeszłości. Nieważne... Po zainstalowaniu, czeka nas jeszcze chwila rozmowy telefonicznej, związana z uzyskaniem dostępu do pełnej wersji programu i możemy zacząć się bawić. Ponieważ moja znajomość totalizatora nie należy do największych, oprę się na informacjach dostarczonych przez producenta.



Totalizator Piłkarski 2.0 jest programem służącym do tworzenia systemów skróconych gry w zakładach piłkarskich. System tworzony jest według zadanych parametrów; po utworzeniu można go edytować, usuwając wybrane kombinacje lub dołączając inne systemy. Gotowy system można zapisać na dysku celem późniejszego odtworzenia lub wydrukować zarówno na kuponach, jak i na zwykłych kartkach. Za pomocą Totalizatora możemy wygenerować maksymalnie cztery tysięcy zakładów. Na tym jednak nie koniec. Program potrafi przeprowadzić analizę wystąpień danych typów, usuwać i dołączać kombinacje według zadanych parametrów, obliczać koszt systemu, śledzić wyniki kolejek i prowadzić statystyki. Do poprawnego działania i sprawnego typowania wyników należy Totalizatora nakarmić wynikami ligi czy to polskiej, czy angielskiej. Na dyskietce instalacyjnej znajdują się pliki z wynikami aktualnymi w momencie jej nagrywania, jednak, aby zwiększyć swoje szanse na wygrane, należy wyniki wprowadzać na bieżąco.

Niestety, interfejs programu nie należy do intuicyjnych ani wygodnych, a wspomniana instrukcja bardziej nadaje się na origami, niż do celów 'edukacyjnych'. Pomimo tego, warto chyba poświęcić trochę czasu i zapoznać się z jego działaniem. Według autorów Totalizator, Piłkarski 2.0 już w fazie testów wytypował dwie bardzo duże wygrane (kilkanaście tysięcy złotych) i kilka mniejszych. Ostateczna decyzja zależy oczywiście od użytkownika, jeśli ktoś orientuje się w tym wszystkim i potraktuje program jedynie jako pomoc, a nie wyrocznię, ma zapewne szansę na wygraną.

Szkoda jedynie, że dla moich oczu recenzenta wszystko zdaje się świadczyć przeciwko programowi. Zaczyna się na wspomnianej instrukcji. Potem każdy bardziej uważny obserwator zauważy, że pudełko, w którym znajduje się program, jest identyczne dla całej serii 'wspomagaczy' gier losowych - różnią się one jedynie naklejką na boku pudełka. Również teksty o tym, jakie pieniądze pozwolił zarobić program, nie są zbyt wiarygodne. Ale cóż, wybór i tak należy do klienta, ja jedynie nie twierdzę, że program nie spełnia swojego zadania. On tylko został źle zaserwowany potencjalnemu odbiorcy. □



INFO · INFO · INFO

Producent: Eureka Systems
Dystrybutor: Eureka Systems
Internet: eureka@polbox.com
Wymagania: P100, Windows, 8MB Ram
Cena: tel. (032) 253 70 68

Kurs konwersacyjny języka angielskiego

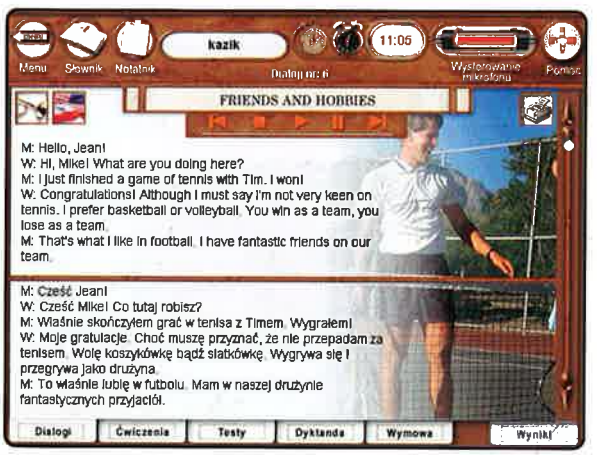
Dla początkujących 1

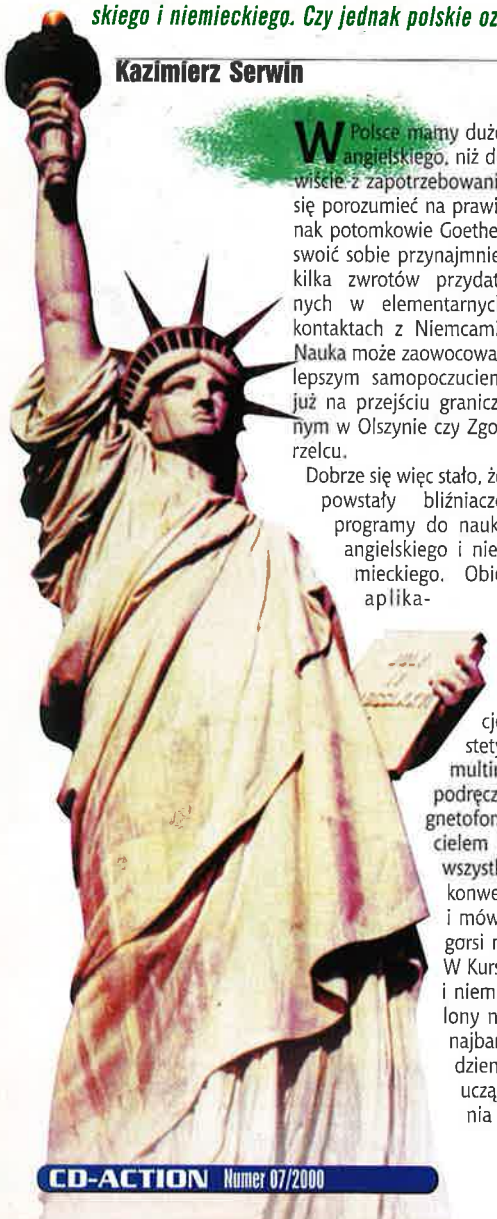
Kurs konwersacyjny języka niemieckiego

Dla początkujących 1

Coraz większe zainteresowanie nauką języków obcych, a szczególnie angielskiego, jak również niemieckiego, dostrzegli producenci programów multimedialnych. Co miesiąc pojawiają się nowe, czy jednak lepsze?
W ostatnim numerze CD-ACTION, przy okazji omawiania programu Tell me more, pisałem, że dotychczas w Polsce mamy jedynie aplikacje zachodnie, dostosowane do języka polskiego. I oto producenci poszerzyli propozycję programów o rodzimy kurs do nauki języka angielskiego i niemieckiego. Czy jednak polskie oznacza lepsze?

Kazimierz Serwin

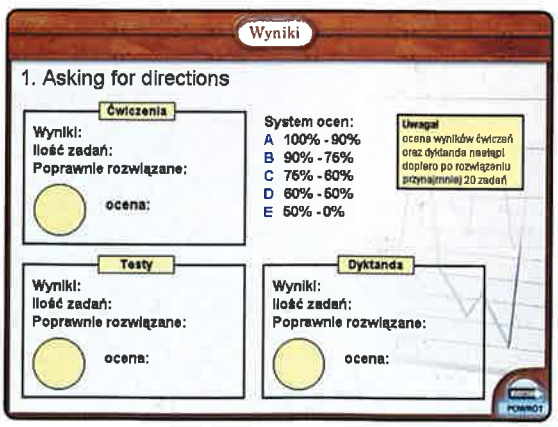




W Polsce mamy dużo większy wybór programów do nauki języka angielskiego, niż do języka niemieckiego. Związane jest to oczywiście z zapotrzebowaniem na mowę Szekspira, dzięki której można się porozumieć na prawie całym świecie. Najbliżej nas mieszkają jednak potomkowie Goethego. Dlatego nie od rzeczy będzie także przyswoić sobie przynajmniej kilka zwrotów przydatnych w elementarnych kontaktach z Niemcami. Nauka może zaowocować lepszym samopoczuciem już na przejściu granicznym w Olszynie czy Zgorzelcu.

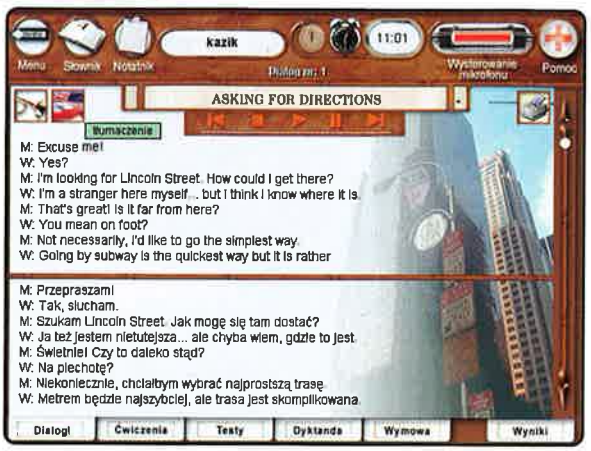
Dobrze się więc stało, że powstały bliźniacze programy do nauki angielskiego i niemieckiego. Obie aplikacje są identyczne, dlatego mają te same, niestety, błędy i zalety. Jeżeli chodzi o te ostatnie, multimedialne programy mają zalety typowego podręcznika, jak i możliwości kasety wideo czy magnetofonowego nagrania. Komputer stał się nauczycielem języków obcych. Ich nauka polega przede wszystkim na powtarzaniu i zapamiętywaniu słów, konwersacji, próbach zrozumienia języka pisanego i mówionego. Niestety, tak jak w życiu, są lepsi i gorsi nauczyciele.

W Kursie konwersacyjnym (zarówno angielskim, jak i niemieckim) materiał dydaktyczny został podzielony na część dialogową, w której przedstawiono najbardziej typowe sytuacje, spotykane w życiu codziennym oraz część ćwiczeniowo-testową, gdzie uczący się ma możliwość sprawdzenia i utrwalenia nabytych wiadomości.



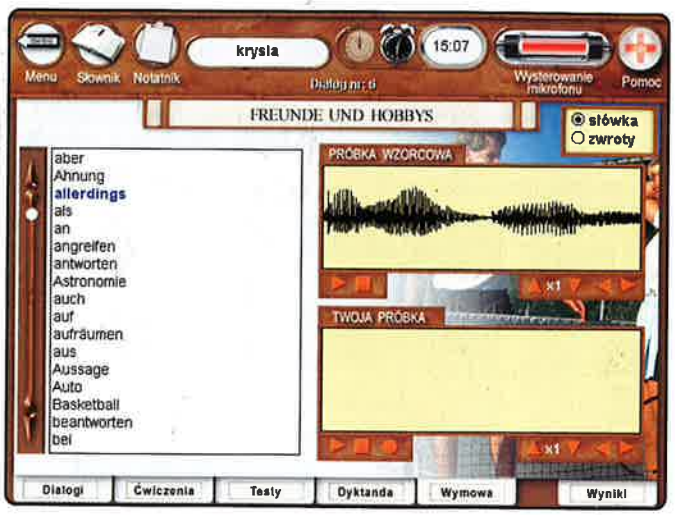
Wśród tematów dialogów autorzy programu uznali za najważniejsze:
- pytanie o drogę
- w gabinecie lekarskim
- w restauracji
- na lotnisku
- na dworcu kolejowym
- w recepcji hotelowej
- przyjaciele i zainteresowania
- w banku i na poczcie
- w centrum handlowym
- plany na weekend; pogoda
- album rodzinny.

Oba programy zawierają również poradnik gramatyczny oraz słownik ponad 1000 pojęć, idiomów, zwrotów z wymową. Słownik przygotowa-



no w formie uproszczonej, aby początkujący użytkownik zapoznał się z podstawowymi znaczeniami słów. Oprócz możliwości wyboru słówek lub zwrotów pod listą tematów, jest także opcja, dzięki której można się zapoznać ze słownictwem z konkretnego dialogu lub całości. Wszystkich, zapisanych na płycie, dialogów da się wysłuchać także na odtwarzaczach płyt CD. Czytelny, graficzny system menu umożliwia przejście do wybranych tematów oraz wyników końcowych.
Efektywną formą nauki pojęć, zwrotów, zdań jest równoczesny system tłumaczenia dialogów. Zdania można w dowolnej chwili przerwać i powtórzyć. Do istotnych zalet programu należy możliwość nagrania słów lub zwrotów we własnym wykonaniu i porównanie z wymową lektora. Różnice w wymowie widoczne są na wykresach. Do tego potrzebny jest jednak mikrofon, który jednak nie znalazł się w ofercie. Szkoda również, że wykresy są słabo widoczne.
Interfejs jest co prawda łatwy w obsłudze, ale jego wygląd pozostawia wiele do życzenia. Aplikacja pod tym względem wyraźnie odstaje od konkurencji. Przepaść pogłębia dodatkowo brak opcji pełnego programu. Brakuje również sekwencji wideo, które uatrakcyjniają naukę języka i pomagają w zapamiętywaniu lekcji. Nie ma też charakterystycznej cechy programu multimedialnego, a więc animacji. Odnoszę wrażenie, że aplikacja mogłaby zostać wydana w postaci kasety magnetofonowej i niewiele by na tym straciła. Szkoda także, że programy nie mają podręcznika do nauki języka. Dobrze jest czasami spojrzeć na słowo drukowane i powtórzyć z książki niektóre elementy gramatyki.

Odsyłaczy, zastosowanych w innych programach, np. natychmiastowe tłumaczenie słowa, na próżno szukać w tych aplikacjach. Ćwiczenia są mało zróżnicowane, nie mówiąc już o tym, że są nieciekawe. Większość zadań oparta jest na słuchaniu pytań i udzielaniu odpowiedzi poprzez wskazanie właściwych. Tak więc łączymy w pary poprawne pytania i odpowiedzi, zmieniając miejscami odpowiednią belkę lub wskazujemy jedną poprawną odpowiedź, lub wstawiamy właściwą w odpowiednie fragmenty dialogów. Uczeń ma do wykonania także testy, które są odmianą ćwiczeń na czas. Komputer daje nam do wykonania w czasie 10 minut około 20 zadań. Natomiast w części programu o nazwie Dyktanda należy wpisać w cztery puste miejsca usłyszane słowa lub zwroty. Po kliknięciu na odpowiedni przycisk, następuje ocena i odpowiednia punktacja. Wśród ćwiczeń brakuje krzyżówek, quizów, zgadywanek itd. Nie, żebym był wielbicielem tego typu dodatków, ale ideą programów multimedialnych jest łączenie nauki z zabawą. O tym najwyraźniej autorzy aplikacji zapomnieli.



W Wynikach następuje ocena rozwiązanych zadań w oknach: Ćwiczenia, Testy, Dyktanda. Aby otrzymać ocenę, należy w Ćwiczeniach i Dyktandach rozwiązać przynajmniej 20 zadań. Jej brak oznacza niezaliczenie danego tematu-dialogu. Wyniki zawsze można poprawić po ponownym wejściu do odpowiedniego okna i rozwiązaniu zadań. Natomiast aby uzyskać informację o dotychczasowych wynikach uczenia, należy wcisnąć przycisk Podsumowanie. Zawiera ono procentowe wyniki z poszczególnych tematów-dialogów. Jeżeli w każdym z nich jest pokazana ocena, to program wystawia końcowe świadectwo. Brak jakiejkolwiek oceny cząstkowej uniemożliwia programowi podsumowanie nauki i wskazuje na dialogi, w których użytkownik nie rozwiązał wymaganej ilości zadań, testów lub dyktand. Podsumowanie pracy z programem jest zobrazowane przez graficzny system przedstawiania wyników testów, ćwiczeń i dyktand.
Jako że w poprzednim numerze podawałem programy do nauki angielskiego, w tym uzupełnię propozycjami do nauki języka niemieckiego, a jest ich dużo mniej.

INFO · INFO · INFO

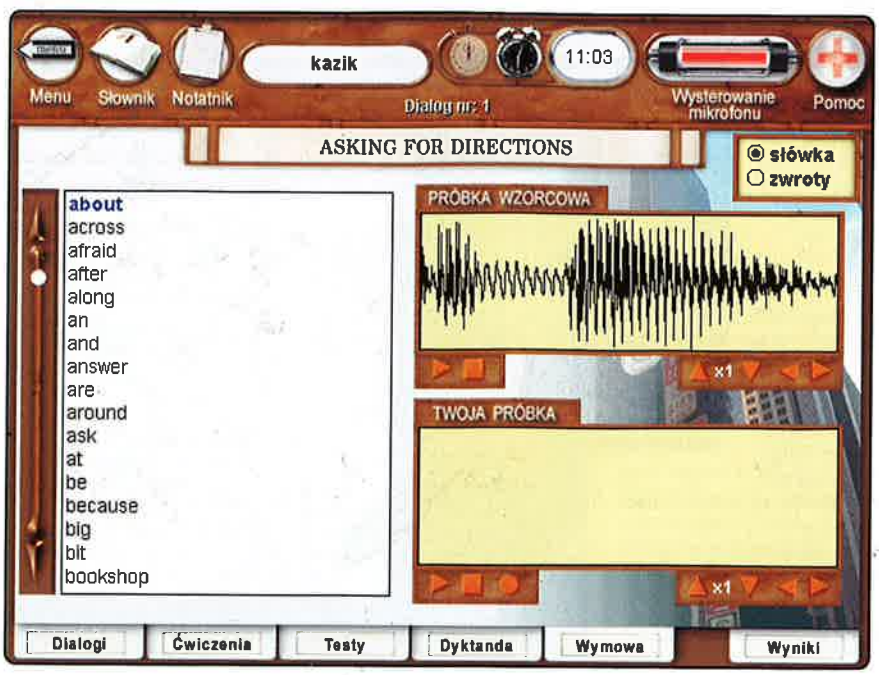
Producent:
Albion Sp. z o.o.

Dystrybutor:
Albion Sp. z o.o.

Internet:
http://www.www.albion.pl

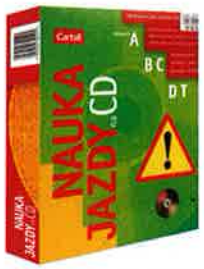
Wymagania:
Win 95/98, P 100, 16 MB RAM, CD-ROM x4, 20 MB na HDD, SVGA, Karta muzyczna

Cena:
39 zł



W polskich sklepach można znaleźć jeszcze programy: Profesor Klaus 2001 i gramtyka, eTeacher 4.0, czy Euro Plus+ Sprachkurs Deutsch. Aplikacje te, szczególnie dwa pierwsze, wydają się być lepsze od omawianej. Mimo wszystko, ze względu na mniejszą konkurencję na rynku programów niemieckojęzycznych, ma większe szanse, niż jego angielski odpowiednik.
Jak to mówią pierwsze koty za płoty. Pozostaje mieć nadzieję, że następne polskie programy będą rzeczywiście multimedialne, nie tylko z nazwy. Kurs konwersacyjny nie wytrzymuje konkurencji z innymi aplikacjami, dostępnymi w sklepach, chociażby z omawianym w tym numerze English +. Główne zarzuty to nieatrakcyjna forma i uboga zawartość (brak scenek wideo, animacji, zróżnicowanych ćwiczeń). Wybór, jak zwykle, należy do Ciebie. □

Nauka jazdy na CD

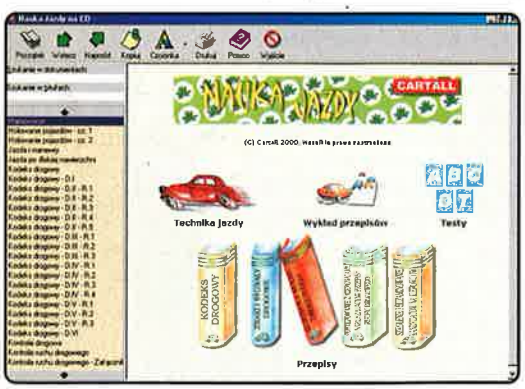


Na naszych drogach stale przybywa nowych pojazdów i co raz więcej osób staje przed niełatwym wyzwaniem, jakim jest zdanie egzaminu na prawo jazdy. Z uwagi na przyjęty w naszym kraju system organizacji egzaminów jest to szczególnie trudne. Wymaga bowiem zarówno opanowania bogatej wiedzy teoretycznej, jak i praktycznej. Na szczęście, już od kilku lat proces przygotowania się do egzaminu teoretycznego na prawo jazdy zaczynają wspierać programy komputerowe. Niestety, ciągle możemy sobie tylko pomarzyć o realistycznych symulatorach, w których moglibyśmy jeszcze podszlifować swój styl jazdy. Na razie możemy w znacznie bardziej efektywny sposób, niż dotychczas poznać przepisy i reguły rządzące ruchem na drogach (ach, gdyby tylko te przepisy nie zmieniały się tak często, jak dotąd). Okazuje się bowiem, że obok prostego zestawienia przepisów, można program do nauki teorii wzbogacić także o filmy i animacje przybliżające kursantom prawidłowy sposób prowadzenia samochodu.

Piotr Surmiak

Do naszej redakcji trafił ostatnio najnowszy program tego typu, wydany przez Cartall Mapy Komputerowe z Łodzi. W niepozornym pudełku znajduje się jedynie płytka CD oraz karta z numerem licencji oraz informacją o producencie programu. Przydałaby się, co prawda, chociaż krótka informacja o podstawowym sposobie obsługi programu (chociażby na opakowaniu), bowiem osoby nie stykające się na co dzień z komputerem mogą mieć początkowo drobne problemy ze zrozumieniem zasad wyboru poszczególnych opcji oraz włączaniem prezentacji filmowej i animacji, które są istotnym elementem programu.

Jak się jednak szybko okazuje, program w obsłudze jest bardzo prosty, dzięki dobrze przemyślanej oprawie plastycznej oraz przejrzystym tytułom poszczególnych tematów czy lekcji. Wystarczy włożyć płytkę CD do stacji, aby po chwili uruchomił się program "Nauka jazdy". Należy podkreślić, że nie jest konieczne wykonywanie żadnej instalacji programu na dysku twardym. Program na płytce jest w pełni gotowy do pracy. Po jego uruchomieniu, pojawia się od razu pierwsze, a zarazem główne okno programu.



Ikony, umieszczone w głównym oknie programu, pozwalają na szybki wybór "tematu zajęć".

W jego górnej części umieszczone są przyciski, dzięki którym możemy szybko poruszać się wśród tematów i lekcji programu. Pozostała cześć okna jest podzielone na dwa pola. W lewym polu dostępny jest stale spis zawartości programu, przy pomocy którego możemy w dowolnym momencie przejść do wybranej pozycji kursu, zaś w prawym polu umieszczone są ikony, włączające poszczególne tematy i wykłady.

Tematy "zajęć"

Program zawiera w sobie kompletny zestaw wszystkich przepisów określających zasady ruchu drogowego, opis znaków drogowych, zasady prowadzenia kontroli na drodze, postępowania z kierowcami w przypadku wykroczeń oraz przeprowadzania egzaminu na prawo jazdy. Dzięki przejrzystemu spisowi, możemy błyskawicznie odszukać interesujące nas przepisy prawa. Największą jednak zaletą programu są dwa wykłady, włączane ikonami Technika jazdy i Wykład przepisów. Omawiają one w kilkunastu lekcjach podstawowe czynności i manewry wykonywane przez kierowcę podczas jazdy samochodem.

Na każdą lekcję składa się niezbyt długi opis tekstowy (czasami aż nazbyt skrótowy) oraz krótki film przedstawiający treść lekcji. Do wykładu Technika jazdy wykorzystano sekwencje, sfilmowane w naturalnych warunkach drogowych, zaś Wykład przepisów zobrazowano komputerowymi animacjami. W ten sposób uzyskano efekt pozwalający na szybkie zrozumienie suchego tekstu lekcji, a przede wszystkim poznanie najważniejszych zasad obowiązujących podczas wykonywania podstawowych manewrów i zachowania się w szczególnych warunkach (np. na przejeździe kolejowym, przejściu dla pieszych, podczas holowania czy jazdy we mgle). Niestety, twórcom programu nie udało się dostatecznie dobrze zsynchronizować tekstu czytanego przez lektora z treścią poszczególnych filmów.

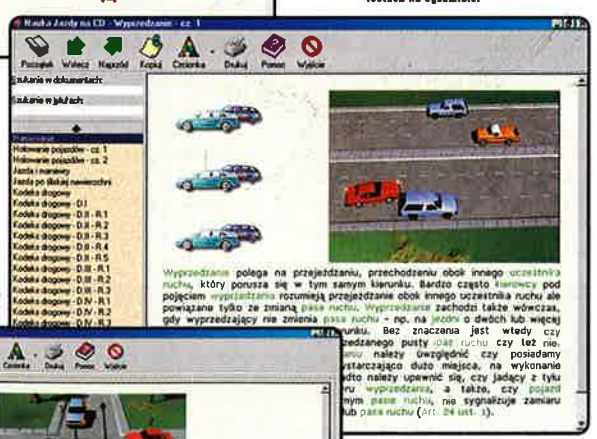
Godnym pochwały jest również zastosowanie konstrukcji hipertekstu w poszczególnych lekcjach. Dzięki temu możemy szybko zapoznać się z opisami użytych terminów specjalistycznych. Szkoda tylko, że przenosimy się wówczas do nowego okna. Znacznie wygodniejsze byłoby zastosowanie podpowiedzi wyświetlanych po wskazaniu kursorem tzw. zakładek.

Testy

Najważniejszym i chyba najczęściej używanym elementem programu będą z pewnością "Testy". Pozwalają one sprawdzić swoje wiadomości zarówno przy pomocy tworzonych losowo zestawów pytań, jak i w oparciu o 50 gotowych testów stosowanych podczas egzaminu na prawo jazdy. Na każde pytanie musimy wybrać prawidłowe odpowiedzi spośród trzech propozycji w ciągu 25 minut. Po zakończeniu testu, program informuje, czy został on zaliczony i wyświetla podsumowanie, podając ilość odpowiedzi poprawnych i błędnych. Możemy następnie sprawdzić, jakie błędy zostały popełnione.

Oddano w ten sposób warunki panujące podczas egzaminu, jednak sporą wadą takiego rozwiązania jest brak natychmiastowej reakcji programu na błędne odpowiedzi. Wydaje się, że rozwiązanie, w którym program od razu sygnalizuje błąd w odpowiedzi i podaje jej poprawną wersję, pozwala na szybsze opanowanie wiedzy i utrwalenie prawidłowych wiadomości. Dyskusyjne jest również zastosowanie w testach ilustracji opartych na trójwymiarowej grafice komputerowej. Oczywiście wygląda ona o wiele przyjemniej niż rysunki zastosowane w oryginalnych testach, jednak ich odmienny charakter może być przyczyną pomyłek, popełnionych podczas prawdziwego egzaminu przez osoby, które nie zetknęły się wcześniej z takimi ilustracjami. □

Wielką zaletą programu są sekwencje filmowe i trójwymiarowe animacje.



Rysunki zamieszczone w programie mało przypominają te, jakie są stosowane w testach na egzaminie.

W każdej chwili możemy sprawdzić swoje wiadomości przy pomocy standardowych testów egzaminacyjnych.

INFO · INFO · INFO

Producent: Cartall

Dystrybutor: Cartall tel. (042) 6397732

Internet: http://www.cartall.com.pl

Wymagania: Internet Explorer 4.0

Cena: 59 zł

Program do testów udostępnił wrocławski EMPiK Megastore

English +

Poligloci i wszyscy potrzebujący mogą być usatysfakcjonowani, bowiem na rynku pojawił się kolejny, dobry program do nauki języka angielskiego. Jest połączeniem kolorowej grafiki o wysokiej rozdzielczości, animacji, sekwencji video, tekstu, cyfrowego głosu i zapisu.
Wyróżnia go m.in. możliwość dostępu do witryny internetowej English Discoveries Web Connection, gdzie można znaleźć wiele zabawnych i interesujących ćwiczeń.

Kazimierz Serwin

English+ prezentuje podstawowe struktury języka angielskiego, około 3000 słów i 280 lekcji. Poruszanie się po aplikacji ułatwia prosty interfejs, dlatego z programu może korzystać zarówno osoba zaczynająca kontakt z językiem, jak również kontynuująca naukę. Pełny kurs, zebrany na 10 płytach CD-ROM, obejmuje 500 godzin pracy ucznia i podzielony jest na poziomy:
- let's Start
- basic
- intermediate
- advanced
- advanced - review
- business.

Kurs pozwala na samodzielne decydowanie o czasie i tempie nauki, a także poruszania się po nim wedle własnego uznania. Można wybrać "trasę dydaktyczną", jeden z wielu kursów lub grę przygodową. Dostępny w programie słownik pokazuje podstawowe formy słowa z jego tłumaczeniem i poprawną wymową. Przy niektórych słowach o trudniejszej wymowie lub których wymowa różni się znacznie od pisowni, dostępny jest także jej analizator. Od poziomu Intermediate słownik pokazuje także wszystkie idiomy zawierające podstawowe słowo. Może tłumaczyć formę podstawową, niekoniecznie zaś to słowo. Na przykład, jeżeli klikniesz słowo runnig, słownik pokaże tłumaczenie podstawowej formy tego słowa, czyli run.

Wyniki nauki w poszczególnych częściach programu (Language-Gramatyka, Vocabulary-Słownictwo, Reading-Czytanie, Speaking-Mówienie, Listening-Słuchanie i Writing-Pisanie) pokazywane są w rejestrze postępów.

Speaking (mówienie) jest częścią aplikacji pomocną w przygotowaniu do naturalnej rozmowy w języku angielskim. Wzorce wymowy nagrane są przez angielskich lektorów. W każdej z czterech scenek (ulica, biuro, hotel czy restauracja) można wziąć udział w którejś z rozmów.

Do tego służy, dołączony do programu, mikrofon, dzięki niemu możesz nagrać się, a następnie porównać z wymową lektora. Szkoda jedynie, że nie ma graficznego przedstawienia słów wypowiadanych przez lektora i uczącego się.

Writing (pisanie) - pomoże udoskonalić umiejętność pisania po angielsku, zaznajamiając z kilkoma różnymi stylami. Ćwiczenia opierają się na wypełnianiu czeków bankowych, formularzy, pisaniu notatek służbowych, listów prywatnych oraz raportów.
Reading (czytanie) - prezentuje kilka rodzajów tekstów, takich jak pocztówki, instrukcje, ogłoszenia, reklamy, listy, opowiadania oraz artykuły z gazet i magazynów.
Listening (słuchanie) - zapewnia intensywne ćwiczenia doskonalące umiejętność zrozumienia tekstu mówionego. Ćwiczenia skupiają się na wyłowienia szczegółowych informacji, w celu zrozumienia głównej myśli, a także intencji mówiącego oraz sensu prowadzonej rozmowy. Po wybraniu tej części na ekranie ukaże się radio, telewizor oraz automatyczna sekretarka. Radio oferuje wybór programów sportowych, prognozy pogody, serwisów informacyjnych oraz słuchowiska. W telewizji natomiast można wybrać między krótkimi filmami przygodowymi, kryminalnymi czy obyczajowymi. Na automatycznej sekretarce nagrane są różne wiadomości od rodziny, przyjaciół i współpracowników.

Routes (trasy dydaktyczne) zaprojektowano w takim porządku, aby zoptymalizować proces uczenia się.
Program zawiera także grę przygodową, która łączy fakty historyczne z wymyśloną fabułą, stwarzającą w efekcie ciekawy element do nauki języka. Każda gra toczy się w jednym z anglojęzycznych miast świata. Gdzieś tam ukryto pewien przedmiot. Twoim zadaniem jest zgadnąć, jaki to przedmiot i gdzie go schowano. Chcąc tego dokonać, trzeba wykorzystać wszystkie struktury i sprawności językowe przerobione w danej części programu.

Do programu dołączono na płytach CD-ROM wydane w 1997 & 1998 kolejne numery National Geographic i program o nazwie "onet poczta". Wolałbm jednak, żeby zamiast tych prezentów dołączono do aplikacji podręcznik do nauki języka angielskiego. Niemniej program, dzięki świetnej prezentacji multimedialnej i niespotykanej nigdzie indziej różnorodności ćwiczeń, zasługuje na najwyższe noty. Potwierdza to fakt, że program zalecany jest przez Ministra Edukacji Narodowej do nauki języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej, gimnazjum i szkoły ponadpodstawowej. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
Optimus Pascal S.A.
Dystrybutor:
Optimus Pascal S.A.
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
Win 95 lub3.11, 16 MB RAM CD ROM x4
Cena:
349 zł

Word-publicysta

Wykorzystanie edytora tekstu do składu publikacji

Word służy nie tylko do pisania listów i wypracowań. Zaserwujemy dziś garść porad na temat tego, jak wyposażyć swoje strony w żywe fonty, grafikę i styl.

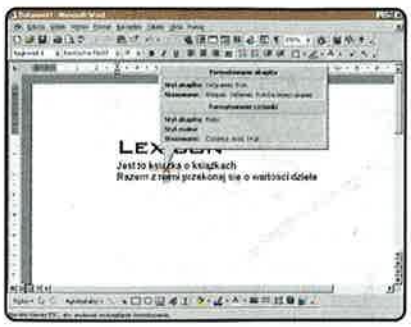
Często, gdy tworzymy coś w Wordzie, szybko okazuje się, że wygląda to jak list z tekstową kohortą wylewającą się z poszczególnych, monotonnych linijek. Jeśli jednak pomyślisz przez chwilę, będziesz w stanie stworzyć wystrój dla twojego dokumentu, który jako żywo przypominał będzie dzieła profesjonalnych pakietów do publikacji komputerowej (DTP). Pomyśl jeszcze przez moment: kto ci każe drukować swoje kompozycje na zwykłym białym papierze A4, tylko dlatego, że masz drukarkę A4? Wydrukuj dwie strony na jednej kartce, a uzyskasz ulotkę w formacie A5, którą możesz złożyć na pół. Dokonaj wydruku na przykład na kalce technicznej, a następnie naklej ją na kartkę papieru, aby uzyskać ciekawy, przyciągający uwagę efekt. Warto też poświęcić kilka minut i przypomnieć sobie o istnieniu pióra i papieru, aby naszkicować sobie wygląd strony, zanim zaczniesz komponowanie i drukowanie. Pomyśl o możliwości wrzuceniu w surowy tekst obrazków lub cytatów, czy też o wyróżnieniu ważnych fragmentów przez umieszczenie ich w specjalne, obramowane okienka, dzięki czemu łatwiej go będzie zauważyć.

Istnieje kilka sposobów na umieszczenie tekstu i obrazków. Jeśli pracujesz z małym dokumentem z kilkoma obiektami, wlej to wszystko do tabeli. Wyłącz obramowania i za pomocą komórek określ właściwe miejsca dla tekstu i grafik. Jeśli chcesz być bardziej precyzyjny, możesz łączyć i zmieniać rozmiary pojedynczych komórek. Jednak nie stosuj tego rozwiązania w przypadku długich dokumentów, chyba że jesteś cierpliwy - musisz się wtedy przygotować na godziny mozolnej pracy.

Zostań drukarzem

Chcesz, aby twoje prace miały wygląd gazetowy? Ustaw tekst w kolumnach, jednak niech nie będą one zbyt wąskie lub długie, bo wtedy stracą na czytelności. Jeśli chcesz umieścić kolumny na jednej stronie kartki, a grafikę pod spodem, tak aby zalegała na całą stronę, wybierz Wstaw->Przerwa->Ciągła i wklej swój tekst sformatowany tak, jak kolumny, następnie wstaw przerwę po kolumnach, abyś mógł zmienić ustawienie kolumn dla następnej sekcji.

Jeśli chcesz wkleić obrazki lub inne przyciągające uwagę elementy, takie jak linie, ramki z tekstami lub cytaty, możesz najpierw wprowadzić tekst, następnie ustawić poszczególne elementy i oblać tekst wokół nich. Możesz też posłużyć się metodą kliknij i pisz. Po prostu kliknij dwa razy myszką w dowolnym miejscu na stronie, aby przeciągnąć dany obiekt tam, gdzie, jak sądzisz, będzie ona najlepiej pasował bez konieczności naciskania klawiszy [tab] czy [backspace], aby przywołać tam kursor. Jednak nie działa to w przypadku list lub kolumn. Włącz tę opcję, wybierając Narzędzia->Opcje->Edycja->Uaktywnij opcję kliknij i pisz, i zacznij pracę w trybie widoku układu strony. Przenieś kursor na pusty obszar dokumentu, kliknij jeden raz, aby włączyć wskaźnik kliknij i pisz, a następnie kliknij w dowolnym miejscu. Kliknięcie i pisanie automatycznie formatuje dany element - kliknij na środku strony, a uzyskasz wycentrowany tekst, kliknij w prawo, a zostanie wyrównany do prawej.



Chcesz sprawdzić, jakim formatowaniem posłużyłeś się w danym przypadku? Naciśnij [shift]+[F1], a następnie kliknij w dowolnym miejscu, aby uzyskać krótkie podsumowanie ustawienia dla użytej czcionki.

Prośby i groźby

Word sprawia, że praca z obrazkami i ramkami tekstowymi jest przesadnie skomplikowana, gdzie trzeba wydawać kilka poleceń z tych dostępnych w menu Wstaw, co zależy od tego, co zamierzasz umieścić w swoim dokumencie. Ponadto mamy dostęp do zupełnie bezużytecznych ustawień domyślnych określających sposób oblewania grafiki przez tekst. Jeśli nie umieścisz grafiki lub ramki w tekście głównym, a zamiast tego wstawisz je poleceniem z menu, Word otacza ją warstwą na górze tekstu - aż nie przesuniesz jej, a wtedy przygwoździ ją w danym miejscu z otaczającym ją tekstem. Przejmij kontrolę, ustalając zawijanie tekstu, zanim Word zmusi cię do skorzystania raczej z pakietu DTP.

Kliknij prawym przyciskiem myszki na obiekt, aby wybrać Format. Opcje, których potrzebujesz znajdują się w zakładce Położenie. Możesz tu określić, czy pole ma zawsze pozostawać w tym samym miejscu, czy też ma być przenoszone z tekstem znajdującym się w pobliżu. Możesz też wybrać zakładkę Pole tekstowe i dokonać tam jego konwersji na ramkę, dla której dostępne są prostsze opcje. Jeśli często korzystasz z ramek, wybierz Narzędzia->Dostosuj->Polecenia, aby dodać polecenie

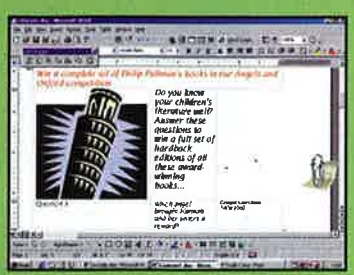
Szybkie porady

Kwestia opakowania

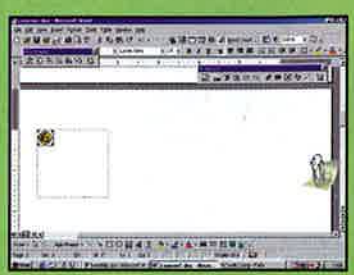
Kiedy twój dokument rozrośnie się do więcej niż jednej strony, musisz pomyśleć o tym, gdzie zostaną umieszczone nowe wiersze tekstu. Jedna samotna linijka na dole lub u góry strony wygląda tak sobie. Posłuż się menu Format->Akapit->Podziały wiersza i stron, aby ustawić odpowiedni wygląd wierszy będących częściami akapitu. Jeśli chcesz, aby dwa konkretne akapity znalazły się na tej samej stronie, wybierz Razem z następnym, a jeśli chcesz, by w jednym wierszu znalazły się dane słowa, kliknij [ctrl]+[shift] oraz spację pomiędzy nimi, aby uzyskać odstęp, który utrzyma je razem. Jednak uważaj - w efekcie możesz uzyskać obszerny wylom w poprzedzającym wierszu.

Kompozycje

1 *Kolumny dokonują szybkiego podziału twojej strony i sprawiają, że dokument nabiera profesjonalnego wyglądu. Jednak niech nie będą one zbyt wąskie. Zaznacz tekst i kliknij przycisk Kolumny na pasku narzędzi, żeby wybrać liczbę kolumn. Jeśli zamieniłeś ten przycisk na polecenie, które wykorzystujesz częściej niż kolumny, przejdź do Format->Kolumny. (Aby ujrzeć rozmieszczenie kolumn, musisz znajdować się w trybie Podglądu wydruku.)*



2 *Jeśli umieszczasz kilka obiektów, sprawę ułatwia zastosowanie tabeli (Tabela->Wstaw lub kliknij ikonkę tabeli na pasku narzędziowym i określ wielkość tabeli). Możesz łączyć i usuwać komórki, jeśli już ich nie potrzebujesz, abyś otrzymał dokładnie taki rezultat, o jaki ci chodziło. Kliknij prawym przyciskiem myszki na tabeli, wybierz Obramowanie i cieniowanie, i wyłącz ramkę wokół tabeli.*

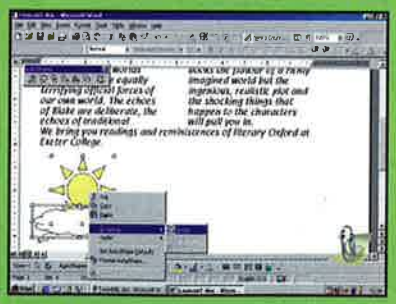


3 *Gdy wstawiasz grafikę, musisz się upewnić, że posiadasz zainstalowany odpowiedni filtr umożliwiający jej obsługę. Word traktuje grafikę jako część dokumentu - przekonasz się o tym, porównując rozmiary pliku z dokumentem przed i po wklejeniu obrazka. Jeśli chcesz zmienić rozmiar grafiki, musisz chwycić i przeciągnąć jej narożnik, aby zachować proporcje. Jeśli nie podoba ci się aktualny wygląd obrazka, wybierz opcję Cofnij na pasku narzędzi lub przytrzymaj [ctrl] i kliknij na nim dwa razy.*

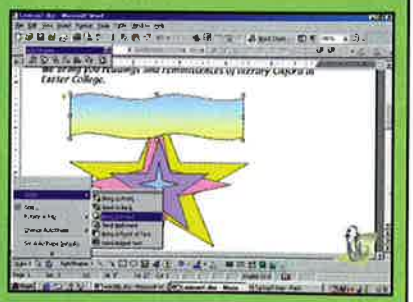
4 *Galeria Microsoft Clip Gallery posiada obrazki, dźwięki oraz wideo. Jeśli znajdują się tam pliki, których często używasz, umieść je w katalogu Ulubione, klikając i wybierając dane ikony. Dodaj kolejne obrazki za pomocą strony internetowej Microsoft Office Update (http://officeupdate.microsoft.com/). Jeśli obiekt jest w formacie .WMF, możesz go rozebrać na części, stosując opcję Rozgrupuj w Wordzie. Teraz możesz zmienić poszczególne kolory obiektu.*

Autokształty

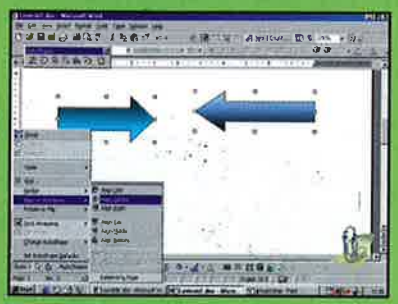
W równym rządku



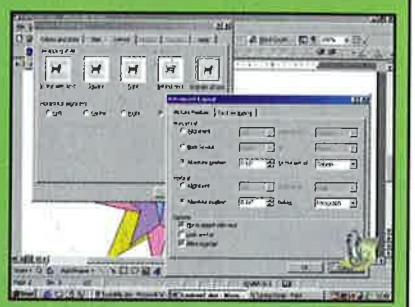
1 *Aby utrzymać te dwa Autokształty razem, naciśnij [shift] i wybierz obydwa oraz kliknij prawym przyciskiem myszki, a następnie z menu, które się pojawi wybierz Grupuj. Możesz też zrobić inaczej: wybierz Rysuj->Grupuj z paska narzędziowego Rysowanie. Teraz możesz przenosić, obracać, przerzucać, zmieniać rozmiary i skalować obydwa kształty jednocześnie.*



2 *Jeśli rysujesz jeden obiekt nad drugim, Word umieszcza go na górze. Jeśli chcesz odwrócić tę hierarchię, wybierz Rysuj->Kolejność z paska narzędziowego Rysunek. Możesz przesuwać obiekty na wierzch lub na spód lub przenieść jeden poziom do przodu lub do tyłu. Możesz ustawać i porządkować zgrupowane elementy, ale musisz zmienić sposób oblewania tekstu.*



3 *Przeciąganie obiektów myszką nigdy nie spowoduje, że ustawią się one w równy rządek, chyba że masz bardzo precyzyjną rękę. Aby zaoszczędzić sobie mozołu wklepywania na ekranie danych położenia obrazka, użyj polecenia Wyrównaj lub rozłóż, aby ustawić równo kształty według ich rogów, pionowo lub poziomo, lub by rozrzucić je prosto po kartce. Aby wyrównać obrazki, znowu musisz zmienić oblewanie tekstu.*



4 *Otaczanie tekstu ustawia, jak obiekt (obrazek, kształt lub pole tekstowe) są umieszczone na kartce. Możesz sprawić, że dany element będzie luźno lub gęsto obłożony przez tekst, przylegać do niej od góry czy też otaczać na wskroś. Kliknij prawym przyciskiem myszki na obiekcie i wybierz Format->Położenie->Zaawansowane, a następnie zakładkę Umiejscowienie obrazka. Kiedy już dotrzesz do tej opcji, wszystko stanie proste.*

Wstaw ramkę (znajdziesz je w dziale Wstaw jako polecenie Poziomo - jeśli będziesz korzystał z niej często w Wordzie 2000, Asystent sam zaproponuje ci jej wstawienie do menu).

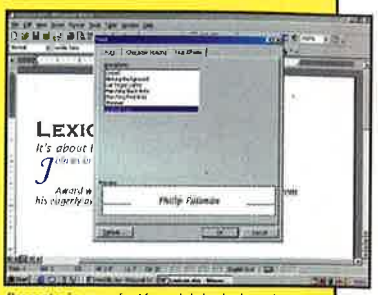
Kość niezgody

Jeśli pracujesz na widoku układu strony, fonty i style, których używasz są widoczne najlepiej. Dzięki temu będziesz mógł sprawić, że cały dokument będzie wyglądał atrakcyjnie bez konieczności pokrywania go całą masą warstw kolorów i efektów. Pogrubienia i kursywa to najlepszy sposób wyróżnienia danych partii tekstu. Podkreślenia nie wyglądają już tak ciekawie (tak naprawdę wyglądają tak, jakbyś korzystał z maszyny do pisania swojego dziadka, zatem daj sobie z nimi spokój). Efekty takie jak kapitaliki czy uwypuklenia sprawują się o wiele lepiej, ale i ich nie nadużywaj. Nie przesadzaj też z ilością fontów - jak to się mówi: co za dużo, to niezdrowo. Nawet czcionka najciekawiej prezentująca się na rozwijanej liście może sprawić, że twój dokument stanie się nastroszonym dziwadłem, gdy użyjesz jej w całym tekście. Wykorzystaj ją jedynie w przypadku wybranych fragmentów (takich jak nagłówki). Pozostałe partie zapisz fontem, który łatwo się da czytać, na przykład Perpetua. Zaangażowanie w jednym tekście więcej niż pięciu czcionek dobre jest na plakat ogłaszający pojawienie się w mieście cyrku.

Dobrym pomysłem jest też korzystanie z rodziny czcionek, na przykład Arial - wtedy możesz posłużyć się Rounded w zwykłym tekście, Black przy nagłówkach, a Narrow wszędzie indziej, a z efektu będziesz z pewnością zadowolony. Gdy już zdecydujesz się,

Fonty

Ulubione czcionki

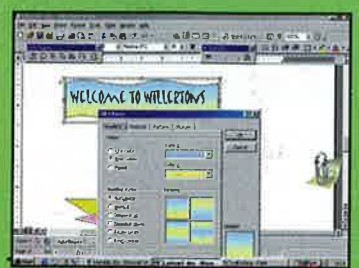


Prezentacja nazw fontów w ich krojach może wydawać się poręczna, ale tak naprawdę piekielnie spowalnia ona pracę Worda.

Gdy wybierasz fonty, poręczna okazuje się możliwość przyjrzenia się im przed zastosowaniem, jednak jeśli już wiesz, co chcesz wybrać, może to okazać się udręką, ponieważ taki podgląd znacznie spowalnia pracę. Aby uniknąć niepotrzebnych dławień się programu, wybierz Narzędzia->Dostosuj->Opcje i skasuj zaznaczenie Pokazuj nazwy fontów w ich czcionkach. Ostatnio używane czcionki na górze rozwijanego menu z fontami jest użyteczne, ale znowu - jeśli chcesz przeskoczyć do danej czcionki, wpisując jej pierwszą literę, pozbądź się tej opcji, ponieważ nie zadziała to.

jak ma wyglądać font, którym będziesz tworzył tekst w swoim dokumencie, oszczędź na czasie i zastosuj go we wszystkich obszarach, gdzie ma wystąpić. Ten pędzel w pobliżu ikonek wklej i kopiuj to Malarz formatów - wybierz tekst, który posiada formatowanie, które chcesz zastosować gdzie indziej, skopiuj je, klikając raz na ikonce, a następnie kliknij pędzlem w miejscu, gdzie wybrany format ma być zastosowany. Jeśli chcesz to powtórzyć w kilku innych miejscach, kliknij na ikonie dwa razy, a zostanie wciśnięta na stałe. Możesz też ustawić styl (Format->Styl, oraz wybierz, jak ma wyglądać). Style znaków są odpowiednie dla kilku słów naraz (jeśli na przykład chcesz, by nazwiska na zaproszeniu wybijały się swoim wyglądem), a style akapitów kontrolują cały akapit, włącznie z jego końcowym znakiem. Możesz nawet określić, jaki ma mieć styl następny wiersz, zatem twój misternie skonstruowany wystrój może być przenoszony między akapitami. □

Oprac. Mariusz Turowski



5 *Jeśli nie masz odpowiedniego obrazka, możesz posłużyć się zamiast tego jakimiś kolorowymi kształtami. Nie muszą wyglądać jak pieczątki z ziemniaka, które robiłeś w podstawówce na zajęciach z pracy-techniki, jeśli tylko wybierzesz subtelniejsze kolory lub efekty wypełnień. Kliknij menu Kolor wypełnienia na pasku Rysowanie i wybierz Więcej kolorów wypełnienia lub Efekty wypełnienia. Jeśli dany kształt nie posiada jeszcze ramki tekstowej, kliknij prawym przyciskiem myszki i wybierz Dodaj tekst.*

6 *WordArt to kolejny sposób uatrakcyjnienia twojego dokumentu. Wybierz Wstaw->Rysunek->WordArt i określ styl z okna dialogowego, które się pojawi. Teraz po prostu wpisz swój tekst, a Word dopasuje go do kształtu, który określiłeś. Teraz możesz obrócić, rozciągnąć lub przekrzywić tekst, zmienić kolory czy nawet wypełnić go jakąś grafiką, jeśli akurat masz ochotę na odrobinę ARTyzmu.*

7 *Jeśli rysujesz kształty w Wordzie, zostają one automatycznie wyświetlone z czarną otaczającą je obwódką. Możesz zmienić kolor, grubość i styl obramowania, możesz też dodać obwódkę do ramki z tekstem i obrazków, dzięki poleceniu Obramowanie i cieniowanie. Jeśli chcesz mieć obramowanie wokół całej kartki, wybierz Format->Obramowanie i cieniowanie->Obramowanie strony.*

8 *Gdy już skończysz kompozycję swojego dokumentu, zmień jego powiększenie lub przejdź do podglądu wydruku (Plik->Podgląd wydruku), żeby przekonać się, czy o taki efekt końcowy ci chodziło, i czy wszystko jest na swoim miejscu. Może potrzeba będzie przemieścić kilka obiektów lub dodać kolejne grafiki, albo na przykład poziomą linię podziału. Wszystko zależy od ciebie...*

Połącz się

Co zrobić, aby połączenia z siecią były szybsze?

Możesz przyspieszyć i usprawnić swoje połączenie z Internetem bez wydawania pieniędzy. W tym artykule wyjaśnimy, jak tego dokonać.

Pamiętamy na pewno, jak wyglądały nasze pierwsze wędrówki po Internecie. Na początku byliśmy zagubieni, rozglądaliśmy się wokół, zastanawiając się, co robić. I to zdziwienie - ile razy można zostać wyprowadzonym w maliny przez wyszukiwarkę... Panika, gdy zapomnieliśmy rozłączyć się i byliśmy w trybie online przez cały dzień! Na szczęście teraz zapanowaliśmy nad tym chaosem! Choć jako doświadczoni użytkownicy Internetu, potrafimy rozwiązać wiele problemów, wciąż napotykamy na trudności. Warto posłuchać czasem początkujących, którzy

Jeśli usiłujesz zlokalizować informacje na temat konkretnego modemu, zacznijmy poszukiwania od modems.rosenet.net.

pytają: "Dlaczego to działa tak wolno?" lub "Czy często rozłącza się tak bez powodu?". My, stare wygi, przyzwyczailiśmy się już prawie do takich irytujących problemów i nie zwracamy na nie większej uwagi: "Taki już jest ten Internet". Jednak, choć może mamy trochę racji, nie powinniśmy się godzić z tymi ograniczeniami. Możemy wiele zrobić, by je przekroczyć. Czas działać.

Strony WWW

Narzędzia i porady

TweakDUN to popularne narzędzie do optymalizacji połączenia z Internetem. Pomaga? Nie zawsze, ale warto spróbować.
www.pattersondesigns.com/tweakdun

Tweak3D zawiera różnego rodzaju rady na temat przyśpieszania działania komputera. Niektóre z nich wydają się napisane zbyt specjalistycznym językiem, ale te dotyczące modemów są użyteczne.
www.tweak3d.net/tweak/modem

Witryna modems.rosenet.net zawiera 647 linków do miejsc w sieci poświęconych modemom, w tym 136 łączy do stron producentów. Od niej dobrze jest rozpocząć poszukiwanie informacji w tej dziedzinie.

W Internecie istnieją setki sharewarowych i freewarowych narzędzi. Wystarczy odwiedzić bibliotekę internetową, jak np. SoftSeek (www.softseek.com/Internet), gdzie zostały usystematyzowane.

Jaki masz problem?

Problemy z niezadowalającym działaniem połączenia nie zawsze spowodowane są szumami i złą jakością linii telefonicznej. Nie znaczy to, że winę ponosi telekomunikacja. Czasami winne są inne urządzenia podłączone do linii (faks, alarm i inne). Odłączamy je, zanim łączymy się z Internetem. Pomogło? (Zróbmy to kilka razy, a potem porównajmy statystyki modemu). Można także spróbować ustawić komputer tak, by przyłączyć go bezpośrednio do głównego gniazda telefonicznego w naszym mieszkaniu, odłączając uprzednio z niego wszystkie inne urządzenia. Może się to wydawać dziwne, lecz warto spróbować - jeśli po takim teście nie widzimy różnicy w funkcjonowaniu połączenia, wyeliminowaliśmy przynajmniej możliwość, że przyczyną jest niewłaściwe działanie sieci telefonicznej w naszym domu. Jeśli łączymy się przez urządzenie przejściowe, jak faks czy telefon, wyłączmy je przed połączeniem się z Internetem. Problemy może wywoływać także kabel łączący modem z gniazdkiem telefonicznym. Najpierw należy się upewnić, że złącza są mocno zamocowane w gniazdach - po prostu odłączamy je i przyłączamy ponownie. Modemy zewnętrzne łączą się z komputerem za pomocą kabla szeregowego. W tanich lub starych kablach niektóre przewody mogą być splątane lub przerwane. Wypróbujmy inny kabel, jeśli to możliwe, pamiętając, że przewody krótkie są pewniejsze niż długie. Niezależnie od długości powinny one znajdować się w znacznej odległości od urządzeń elektrycznych mogących wywoływać zakłócenia - telewizora, monitora, gniazdek sieci elektrycznej i tym podobnych.

Jeśli upewniliśmy się, że problem połączenia nie wiąże się w żaden sposób z siecią telefoniczną w naszym mieszkaniu, możemy skontaktować się z providerem, z którego usług korzystamy i zapytać o radę.

Można również na próbę zarejestrować się na miesiąc u innego usługodawcy. Jeżeli również tam występują takie same problemy, możemy jeszcze sprawdzić kilka rzeczy w naszym komputerze. Sposób postępowania uzależniony jest tutaj od rodzaju nieprawidłowości związanych z naszym połączeniem internetowym.

Problemy z logowaniem

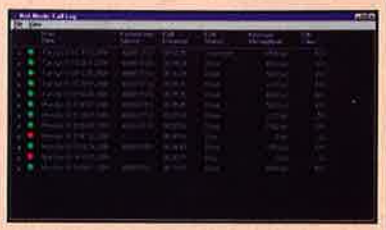
Większość z nas doświadczyła kiedyś problemu z logowaniem do naszego usługodawcy. Jeśli zdarza się to często, można spróbować temu zaradzić. Jednym ze sposobów jest zwiększenie głośności modemu

Zadzwoń po doktora

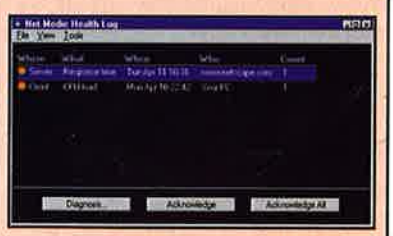
Obsługa programu Net.Medic

Możliwe jest profesjonalne sprawdzanie jakości połączenia za darmo. Net.Medic można ściągnąć bez opłat ze strony www.vitalsigns.com

1 *Net.Medic podaje informacje o tym, jak daleko osadzona jest dana witryna, jak długo pracujemy w trybie online i inne. Wydaje się to zbyt skomplikowane? Nie ma powodu do zmartwień - odkrywamy wszystkie jego tajemnice - można skonfigurować Net.Medic tak, by pokazywał tylko informacje, które nas interesują.*



2 *Okno wywołania to świetny sposób na monitorowanie wydajności naszego połączenia w czasie, z uwzględnieniem takich danych, jak jego szybkość, średnia wielkość transferu danych (te dwie wielkości nie zawsze są identyczne). Zliczane są także próby połączenia kończące się niepowodzeniem.*



3 *Net.Medic generuje pliki rejestrujące przebieg połączeń i pojawiające się w tym czasie błędy. Kliknięcie Acknowledge pozwala zignorować zapisy, które nas nie interesują. Dla pozostałych wybieramy opcję Diagnosis.*

4 *Klikając Diagnosis otrzymujemy krótki opis problemu. Czasem nawet możemy naprawić błędy za pomocą funkcji Autocure (oczywiście zakładając, że chodzi tu o błąd systemowy, co często nie ma miejsca).*

- sprawdzimy w ten sposób, czy łączy się, czy też numer jest zajęty, możemy też usłyszeć komunikat operatora. Nie rozwiązuje to problemu, ale przynajmniej wiemy, co go powoduje. Otwieramy okno Właściwości modemy, zaznaczamy nasz modem, klikamy Właściwości i przesuwamy suwak głośności. Czasami Dial-Up Networking

wysyła nazwę użytkownika i hasło, zanim modem odbiorcy jest gotowy je przyjąć. Aby opóźnić wysłanie tych informacji, otwieramy okno Dial-Up Networking w Moim komputerze, klikamy prawym przyciskiem na ikonę naszego połączenia, wybieramy Właściwości, Konfiguruj, Opcje i zaznaczamy opcję Wywołaj okno terminala po wybraniu numeru. Przy następnych próbach logowania ukaże się nowe okno. By kontynuować proces logowania, klikamy Kontynuuj (chyba, że używamy skryptu).

Problemy z szybkością połączenia

Tak jak w przypadku kłopotów z logowaniem, sporadyczne spadki szybkości działania połączeń są rzeczą normalną - witryna, do której próbujemy się dostać, może być po prostu przeciążona. Nie zaszkodzi jednak zbadać, czy nie da się zaktualizować sterowników naszego modemu. Czy używamy najnowszego drivera? Czy można zaktualizować firmware modemu zapisany w kościach flash? Aktualizacja może rozwiązać wiele problemów, warto więc odwiedzić stronę producenta. Czasem nasz modem łączy się z usługodawcą z przyzwoitą szybkością, której jednak nie jest w stanie utrzymać na dłuższą metę. Może to spowodować ciągłe przekierowania, powtarzające się przerwy w przepływie danych, a nawet rozłączanie się. Rozwiązaniem może okazać się nieznaczne obniżenie początkowej szybkości połączenia. W różnych modemach należy wpisać różne komendy (by zmniejszyć szybkość początkową do 40 kbps w modemie typu USR/3Com, należy wprowadzić "&N26", a w innych "+MS=,,40000"). Należy sprawdzić to w dokumentacji. By wprowadzić komendę, otwieramy okno Modemy w Panelu sterowania, wybieramy Właściwości, Połączenie, Zaawansowane i wpisujemy odpowiedni tekst w oknie Dodatkowe ustawienia.

Rozłączanie

Samoistne rozłączanie się jest zazwyczaj winą sprzętu, ale skoro wykluczyliśmy już tę możliwość, musimy sprawdzić, czy nie odpowiada za nie nasz software.
Należy więc zmodyfikować ustawienia, które znajdziemy w opcji Internet Panelu sterowania na zakładce Połączenie, Ustawienia. Wyłączamy opcję Rozłącz po bezczynności dłuższej niż..., by przekonać się, czy problem nie tkwi tutaj.
Być może program sterujący naszego modemu zawiera taką opcję. Znajdziemy ją w Panelu sterowania, Modemy, Właściwości, wybierając Połączenie i sprawdzając ustawienia opcji Właściwości wybierania numeru. Jeśli opcja Rozłącz nie jest dostępna, nie ma powodu do niepokoju, po prostu sterownik modemu jej nie obsługuje.

Trzymaj rękę na pulsie

Nikt nie jest chyba zadowolony z szybkości połączenia z Internetem, wielu próbuje więc zrobić coś, by ją zwiększyć. We własnym interesie powinniśmy trzymać rękę na pulsie. Odwiedzajmy czasami witrynę naszego usługodawcy internetowego. Powinien tam znajdować się dział Serwis, w którym zamieszczane są często informacje o problemach technicznych, które ostatnio się pojawiły. Jeśli nie mogliśmy się połączyć z Internetem poprzedniego wieczora, tu możemy dowiedzieć się, że to problem sieci, nie tracąc dzięki temu czasu na poszukiwanie błędu we własnym komputerze.
Warto także sprawdzać, co dzieje się na stronach producenta naszego modemu. Nawet jeżeli nie ma tam jeszcze uaktualnienia sterownika modemu, możemy tam znaleźć inne pożyteczne materiały na temat poprawienia jego wydajności i niezawodności. Nie zapominajmy też o witrynach skierowanych do użytkowników wszystkich typów modemów, jak www.56k.com i 808hi.com, gdzie znajdziemy wiele pożytecznych informacji i linków. Wiedza to potęga! W ten sposób nasze połączenie z Internetem będzie lepsze i szybsze. Kosztować nas to będzie tylko trochę czasu i pracy. □

Oprac. Piotr Domański

Modemowe rady

Co robić:
• Zachowywać jak najdokładniejszy zapis problemów, które występują przy połączeniu - to jedyny sposób, aby określić, co właściwie się dzieje.

• Jeśli zmieniamy ustawienia połączenia, robić to stopniowo, po jednym na raz. W przeciwnym razie nie będziemy w stanie dojść, które z nich spowodowało zmiany w jego działaniu.

• Jeśli występują poważne problemy, resetować modem (odłączając go od źródła zasilania), zanim połączymy się ponownie. Modemy zachowują własne ustawienia nawet po zrestartowaniu komputera.

Czego nie robić:
• Zmieniać ustawień komputera, nie zanotowawszy, jakie były ich początkowe wartości. Nigdy nie wiadomo, czy nie będzie trzeba ich przywrócić!

• Nerwowo rozmawiać z usługodawcą albo przedsiębiorstwem telekomunikacyjnym, nawet jeśli to oni odpowiedzialni są za złą jakość połączenia. Szybciej uzyskamy pomoc, wykazując stanowczość i uprzejmość.

• Oczekiwać doskonałości. Jeżeli połączenie przerywa się codziennie, sytuacja wymaga naszej interwencji, jeżeli zdarza się to raz w miesiącu, jest właściwie normalne i niewiele możemy poradzić.

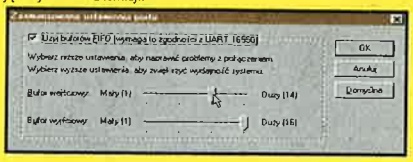
Eksperyment

Zmień swoje ustawienia

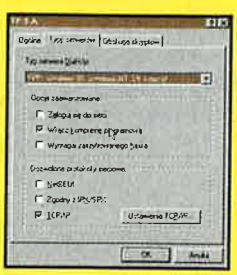
Nasz modem i Dial-Up będą prawdopodobnie pracować przy ustawieniach domyślnych, które niekoniecznie muszą być optymalne. Z ustawieniami można bezpiecznie eksperymentować, by sprawdzić, czy nie da się ich zoptymalizować, zapisujmy tylko za każdym razem wartości wyjściowe, byśmy mogli do nich, w miarę potrzeby, wrócić.

1 *Otwieramy ikonę Modemy w Panelu sterowania, zaznaczamy modem i klikamy Właściwości. Najbardziej optymalna maksymalna szybkość to 115200, ale jeżeli nie udaje nam się efektywnie połączyć z naszym dostawcą przy takim ustawieniu, spróbujmy zmniejszyć tę wartość.*

2 *W oknie dialogowym Modemy klikamy Właściwości Połączenie, Ustawienia portu. Uaktywniamy buforowanie FIFO i przesuwamy suwak maksymalnie w prawo. W ten sposób uzyskujemy maksymalną wydajność, jednak jeżeli mamy problemy z połączeniem, możemy spróbować zmienić te ustawienia, obniżając szybkość transmisji.*

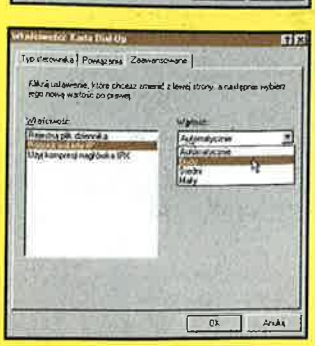


3 *Zamykamy to okno dialogowe i klikamy przycisk Zaawansowane. Dobrze jest włączyć kontrolę błędów i sterowanie przepływem. Poeksperymentujmy z opcją Kompresuj dane - nie zawsze jej włączenie daje najlepsze wyniki.*



4 *Otwieramy folder Dial-Up Networking w Moim komputerze, klikamy prawym przyciskiem na połączenie, wybieramy Właściwości. Klikamy zakładkę Typy serwerów. Będziemy szybciej łączyć się z usługodawcą, jeżeli opcje Zaloguj się do sieci, NetBEUI oraz IPX/SPX są nieaktywne.*

5 *Otwieramy okno Sieć w Panelu sterowania. Klikamy Karta Dial-Up Adapter, następnie zakładkę Powiązania i upewniamy się, że zaznaczony jest tylko protokół TCP/IP (chyba, że łączymy się przez sieć, w takim wypadku pomijamy ten krok i przechodzimy do kolejnego. Jeśli używamy więcej niż jednego połączenia Dial-Up, powtarzamy te czynności dla każdego z nich).*



6 *W tym samym oknie dialogowym klikamy zakładkę Zaawansowane. Użytkownicy systemu Windows 98 mogą spróbować wybrać przy Rozmiarze pakietu IP opcję Duży, ale trzeba pamiętać, że czasami może to pogorszyć, a nie poprawić wydajność połączenia. Należy uważnie obserwować zmiany i w razie potrzeby przywrócić usławienia wyjściowe.*

O myszkach i innych urządz

Wgryź się w świat gryzoni

Urządzenia wejściowe - bez nich nasze pecety to właściwie tylko szare skrzynki z mrugającymi światełkami. W tym artykule ujawniamy pewne sztuczki, które pomogą nam lepiej wykorzystać tę kategorię sprzętu.

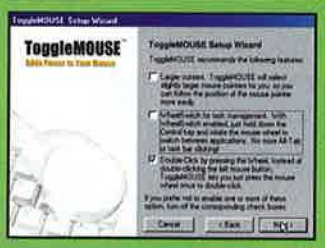
Dawno, dawno temu jedynym środkiem komunikacji z pecetem była klawiatura i interfejs wiersza poleceń, a idea Windows pozostawała czystą abstrakcją, wyznawaną przez szaleńców i pracowników Apple'a. Następnie przyszła kolej na joysticki i trackballe, jednak były one używane wyłącznie przez pryszczatych nastolatków z pominięciem poważniejszych zastosowań. W końcu pojawił się ktoś, kto wynalazł poręczne urządzenie wskazujące nazwane myszką. Jaki był ciąg dalszy, wszyscy wiemy, chodź dla niektórych może być zaskoczeniem, że myszki znalazły się w powszechnym użyciu dopiero w przeciągu ostatnich 15 lat.

Krok po kroku

Przejmij kontrolę

Chcesz mieć większą władzę dzięki swojej myszy? Sprawdź zawartość płyty dołączonej do tego numeru pisma...

Po zainstalowaniu ToggleMouse uruchamia się kreator, dostosowujący program do Twojej myszy. Ten pierwszy ekran zadaje kilka podstawowych pytań odnośnie Twojej myszy i komputera.



Następny ekran zawiera trzy zalecenia w oparciu o Twoje wcześniejsze odpowiedzi. W tym przypadku wybraliśmy, by rolka naszej myszki imitowała podwójne kliknięcie.

Teraz kliknij podwójnie na ikonę ToggleMouse na pasku zadań i możesz już się bawić. Rany, ile tu zakładek!

Obecnie bezprzewodowe myszki sąsiadują z ergonomicznymi klawiaturami i wyrafinowanymi kontrolerami gier, jednak zanim zaczniemy wkrótce masowo używać systemów rozpoznawania mowy, a potem przejdziemy na oprogramowanie sterowane falami mózgowymi, powinniśmy wpierw poświęcić chwilę uwagi, by lepiej wykorzystać już posiadaną technologię...

Sterowniki myszy

Jeśli korzystamy z myszki o dodatkowych funkcjach, takich jak trzeci przycisk bądź rolka, to będziemy dla niej potrzebować odpowiednich sterowników. Jeśli właśnie przed chwilą przeprowadziliśmy instalację Windows, nie powinniśmy zakładać, że najlepszy możliwy sterownik jest już zainstalowany. Włóżmy dyskietkę bądź płytę i uaktualnijmy sterownik za pośrednictwem Menedżera urządzeń. Następnie uruchommy ponownie komputer.

Czy korzystasz ze szpanerskiej myszki? Upewnij się, że masz zainstalowane najnowsze sterowniki, inaczej nie wykorzystasz w pełni swego urządzenia.

Osoby, które zapodziały płytę ze sterownikami lub szukają dla siebie najnowszej wersji sterowników z pewnością ucieszy wiadomość, że Toggle Software udostępnia w Internecie obszerną listę tej kategorii oprogramowania (www.toggle.com/resources/drivers/index.html). Co więcej, jeśli nasz model urządzenia nie znajduje się na liście można poinformować o tym autorów (support@toggle.com), a oni postarają się odszukać odpowiednie oprogramowanie.

Po zainstalowaniu nowego sterownika sprawdzamy opcję "Mysz" w "Panelu sterowania". Okno dialogowe prawdopodobnie uległo zmianie tak, by uwzględnić zwiększone możliwości naszego kontrolera. Dzięki temu będziemy mogli precyzyjnie określić sposób działania urządzenia.

Wirtualna wycieczka

Chcemy się dowiedzieć czegoś więcej o myszkach? Możemy odwiedzić prowadzone przez Toggle Software muzeum myszki (www.toggle.com/museum/index.com).

Utrzymuj czystość!

Skróty klawiaturowe

Odprężenie na linii mysz-klawiatura

Istnieją dziesiątki skrótów klawiaturowych, ale dlaczego by nie nauczyć się korzystać wspólnie z myszy i klawiatury? Oto cztery sposoby na współpracę klawiatury z myszą.

1. Przytrzymaj klawisz [Ctrl] w czasie klikania na folder, by folder ten otworzył się w tym samym oknie (lub, jeśli jest to domyślna konfiguracja, by otworzył się w nowym oknie).

2. Podwójne kliknięcie na wybrany plik bądź folder przy jednoczesnym przytrzymaniu klawisza [Alt] da Ci szybki wgląd do jego właściwości.

3. Podwójne kliknięcie na dowolny plik bądź folder przy jednoczesnym przytrzymaniu klawisza [Shift] spowoduje otwarcie wybranego elementu w Eksploratorze.

4. Przytrzymaj klawisz [Shift] przy przeciąganiu folderu bądź pliku do kosza, a spowodujesz jego natychmiastowe skasowanie po usunięciu.

Korzystanie z podkładki zapobiega przedostawaniu się zanieczyszczeń do wnętrza urządzenia. Dobrym zwyczajem jest również wymienianie co około pół roku wytartej i wybrudzonej podkładki na nowy egzemplarz. Gdy zapanowanie nad myszką przypomina ujarzmianie wierzgającego mustanga w okresie rui nadchodzi czas, by dostać się do jej zawartości i wyczyścić kulkę oraz rolki.

Przemapowanie klawiatury

Czy przy każdym użyciu często wykorzystywanego znaku, jak symbol (c), naprawdę musimy otwierać tablicę znaków? Jak uzyskać (tm) bez kombinacji [Alt] + czterocyfrowy kod? Możemy w tym celu posłużyć się programem SwapKeys, znajdującym się na płycie dołączonej do tego numeru. Jest to program shareware, który przemapowuje klawiaturę, dzięki czemu uzyskujemy łatwiejszy dostęp do mniej popularnych znaków. Co powiecie na [Alt] + [Shift] + [R], by uzyskać symbol (r)?

Koniec z kabelkami

Jeśli mamy już dość kabelków wijących się po twoim biurku lub też, jeśli nasza myszka używana jest w różnych miejscach biurka za-

eniach wejściowych

leżnie od tego, kto z niej korzysta warto się zastanowić nad zakupem myszy bezprzewodowej. Urządzenie to potrafi być zaskakująco skuteczne.

Całkowita kontrola

Chcemy poprawić widoczność kursora, ukryć go w czasie wpisywania tekstu lub uaktywniać okna samym najechaniem na ich krawędź? Potrzebujemy tej nowomodnej rolki przy pracy ze starszymi aplikacjami? Chętnie stworzylibyśmy makro wykorzystujące myszkę? Osoby, które muszą sprawować nad swoim gryzoniem władzę absolutną powinny zapoznać się z programem shareware ToggleMouse, zawartym na płycie dołączonej do tego numeru pisma (patrz ramka).

Koniec z przełączaniem

Mniej poradni użytkownicy klawiatur często przez pomyłkę uderzają w klawisze [Caps Lock] bądź [Num Lock]. Rozwiązaniem dla nich jest skorzystanie z "Opcji ułatwień dostępu" w "Panelu sterowania". W oknie dialogowym należy zaznaczyć pole "Użyj funkcji KlawiszePrzełączające" i kliknąć "OK.". Przy następnym naciśnięciu któregoś z tych klawiszy usłyszymy ostrzegawczy dźwięk.

Aktualizujemy sterowniki

Zalecenie to, co prawda, nie ma kluczowego znaczenia w przypadku klawiatur, jednak jeśli nasza klawiatura ma funkcje dodatkowe, to powinniśmy się upewnić, że mamy odpowiedni sterownik, wykorzystujący w pełni oferowane możliwości.

Aktualizujemy sterownik joysticka!

Ponieważ gry komputerowe bazują na najnowszym sprzęcie nie dziwi fakt, że sterowniki joysticka są aktualizowane w miarę pojawiania się nowych technologii. Przykładowo, jeśli posiadamy joystick Microsoft Sidewinder, to powinniśmy jak najszybciej połączyć się z adresem www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/downloads/default.htm, gdzie znajdziemy wersję 3.02 oprogramowania Sidewinder Game Controller. Dzięki nowej wersji sterownika możemy wybrać jeden z gotowych schematów działania dla którejś z najnowszych gier bądź też możemy stworzyć własny schemat. Microsoft nie jest jedyną firmą udostępniającą nowe sterowniki - szczegółowe informacje powinniśmy zawsze znaleźć na stronie internetowej producenta naszego joysticka.

Usuń błąd USB w DirectX 7

DirectX 7 sprawia problemy przy współpracy z niektórymi kontrolerami w Windows 98 SE. Rozwiązanie jest proste: należy zamiast tego zainstalować wersję DirectX7.0a. Znajduje się ona na płycie dołączonej do tego numeru pisma.

Opcje klawiatury w "Panelu sterowania"

Zmieniając opcje dla klawiatury w "Panelu sterowania", możemy zwiększać lub zmniejszać czułość klawiatury zależnie od naszych potrzeb. W oknie dialogowym "Klawiatura" możemy również usunąć problemy wynikające z układu klawiatury, np. poprzez wybranie układu dla języka angielskiego w wersji amerykańskiej zamiast brytyjskiej.

Zbyt wiele portów joysticka!

Jeśli właśnie kupiliśmy dedykowany port gier, by zwiększyć wydajność joysticka, może się okazać, że będziemy mieli problemy z jego aktywacją. Wynika to z faktu, że w Windows w danym momencie może być aktywny tylko jeden port gier. Jeśli na przykład dotychczas podłączaliśmy joystick do karty muzycznej, to będziemy musieli sprawdzić w dokumentacji karty muzycznej, jak wyłączyć port joysticka tej karty. Jeśli nie możemy znaleźć żadnych informacji, spróbujmy kliknąć dwukrotnie na wpis dotyczący tego urządzenia w "Menedżerze urządzeń", następnie zaznaczmy okienko "Wyłącz w tym profilu sprzętowym" i kliknijmy "OK.". Podobnie, jeśli używaliśmy już dedykowanego portu gry, a następnie wymieniliśmy kartę muzyczną, to powinniśmy pamiętać, by wyłączyć port gry w nowej karcie dla uniknięcia konfliktów. □

Oprac. Marcin Bieszczanin

Narzędzia

Pierwsza trójka

Na płycie dostarczonej z tym numerem CD-Action znajdziesz trzy doskonałe programy narzędziowe, dodatkowo zwiększające Twoją kontrolę nad myszką i klawiaturą.

ToggleMouse 4.5.3

www.toggle.com

Przejmij pełną kontrolę nad swoją myszką, dzięki temu znakomitemu programowi shareware!

WinKey

www.copernic.com/winkey

Znakomity program freeware, dzięki któremu łatwo utworzysz proste do zapamiętania skróty klawiaturowe wykorzystujące często ignorowany przycisk Windows.

SwapKeys

www.swapkeys.com

Gdy zaczniesz korzystać z tego zmyślnego programu, tablica znaków popadnie w zapomnienie wśród narzędzi systemowych - teraz możesz wpisywać rzadko stosowane znaki szybko i prosto!

Informacje

Użyteczne adresy w sieci

Poszukujesz dodatkowych informacji o joystickach? Ogólny przewodnik znajduje się pod adresem www.hut.fi/Misc/Electronics/docs/joystick/index.html, natomiast konkretne zestawy FAQ (często zadawanych pytań), porady przy usuwaniu błędów i uaktualnienia sterowników znajdziesz w serwisie internetowym producenta joysticka. Przykładowo, lista FAQ dla Sidewindera znajduje się pod adresem support.microsoft.com/support/hardware/faq/swfaq.asp

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
www.play.com.pl
PLAY
IM GROUP
SPRZEDAJEMY HURTOWO :
- GRY PC
- PROGRAMY EDUKACYJNE
- PROGRAMY KSIĘGOWE
- PROGRAMY JĘZYKOWE
- PROGRAMY BIUROWE
- PROGRAMY ANTYWIRUSOWE
- PŁYTY SHAREWARE
- AKCESORIA
- LINUX
I INNE...
DYSTRYBUJEMY:
- IM GROUP
- CD PROJEKT
- LEM
- TECHLAND
- CARTALL
- ALBION
- CODA
- AIDEM MEDIA
- TOPWARE
- OPTIMUS
- WA-PRO
- YDP MULTIMEDIA
- ZIP SOFT
- LK AVALON
I INNI WYDAWCY
OFERUJEMY:
- najwyższe rabaty
- pełen wybór oprogramowania
- możliwość zwrotu towaru w ciągu 21 dni
- dogodne terminy płatności
- dowóz towaru lub wysyłka spedycją na nasz koszt (w zależności od zamówienia)
- aktualna informacja o nowościach e-mail
- możliwość komisu
- materiały reklamowe
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
DETALICZNA
TEL. (022) 832-54-30
HURTOWA
TEL. (022) 832-54-31
www.play.com.pl
Na naszej stronie znajdziesz wszystkie informacje o nowościach i oferowanych przez nas produktach.
DZIAŁ HANDLOWY:
01-652 Warszawa
ul. Potocka 14 paw. 3
play@play.com.pl
www.play.com.pl
PLAY
IM GROUP
tel. (022) 832-54-31
tel. (022) 832-54-30
tel. (022) 833-39-56
fax (022) 833-39-61
WSZYSTKIE NAZWY FIRM ZOSTAŁY PODANE W CELACH INFORMACYJNYCH

System Commander 2000

Jak zainstalować wiele systemów operacyjnych?

Gdy mowa o partycjonowaniu, większość z nas pomyśli o programie Partition Magic. Ten artykuł przypomni o istnieniu innej możliwości...

Korpulentny jegomość puka do naszych drzwi, wrzuca do przedpokoju kilka dużych pudeł i każe podpisać jakieś papiery. Po upływie około godziny nasz pokój jest zawalony pokruszonym styropianem, wszystkie gniazdka elektryczne są szczelnie obsadzone, a my siedzimy przed nowym sprzętem, w skupieniu grając w Pasjansa. Tak, wszyscy przez to kiedyś przeszliśmy... Nowy komputer to ekscytujące wydarzenie. Nie ma się czego wstydzić, nawet jeśli chodzi o uzależnienie od Pasjansa. Dopiero po roku czasu widać, kto stał się dojrzałym użytkownikiem, a kto wciąż nie wyrósł z przykrótkich spodenek. Wciąż klikasz na karty? Czy też może zliczasz wolne gigabajty na swoim dysku twardym i rozważasz szaleńczy krok, jakim będzie zainstalowanie pewnego systemu operacyjnego z pingwinem w logo? A może myślisz o uaktualnieniu do najnowszego dokonania Microsoftu, WinMe, ale rozsądek nakazuje Ci zostawić niegodny zaufania Windows, który znasz i nienawidzisz.

Systemy operacyjne są znane ze swego samolubstwa. Nawet te, które otrzymały oddzielne dyski twarde, nienawidzą dzielić między sobą tego samego komputera. Spróbujmy upchać dwa systemy na jednym dysku, a wkrótce pożałujemy swej decyzji. System Commander rozwiązuje wszystkie powyższe problemy, oferując w zestawie narzędzie do partycjonowania, bootmanagera, skaner antywirusowy dla pierwszego sektora dysku (MBR), system operacyjny Linuks oraz pełny pakiet biurowy. Poza tym z programu łatwo się korzysta, jak to widać na przykładzie poniższych 20 podpowiedzi.

Żargon

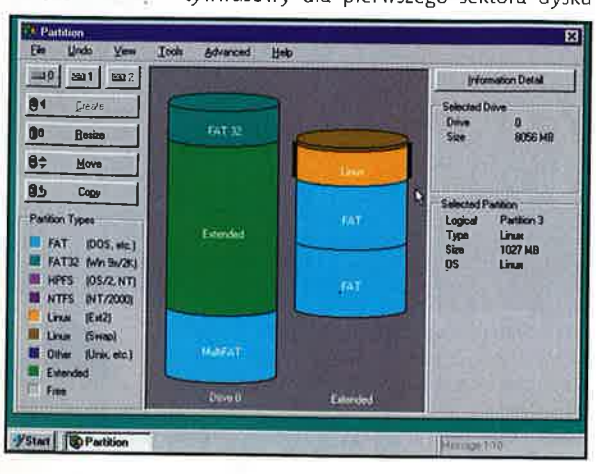
FAT
System plików wykorzystywany w partycjach DOS i Windows 9x. Istnieje kilka odmian, z czego FAT16 i FAT32 są najpopularniejsze. Rozmiar FAT16 nie może przekraczać 2 GB. Starsze wersje DOS i Windows NT nie potrafią odczytywać FAT32.

NTFS
System plików Windows NT/2000. Może się pochwalić funkcjami bezpieczeństwa niedostępnymi dla FAT, lecz jest niestety niezrozumiały dla Windows 9x.

ext2fs
System plików wykorzystywany w partycjach Linuksa. Pomimo że Linux odczytuje partycje FAT i NTFS, żadna z wersji Windows nie odczytuje partycji ext2fs.

Linux Swap Partition
Specjalna partycja wykorzystywana przez Linux do tworzenia pliku wymiany (pamięci wirtualnej). Ogólnie rzecz biorąc, partycja wymiany powinna być dwukrotnie większa od fizycznego rozmiaru RAM, do maksymalnej wartości 128 MB.

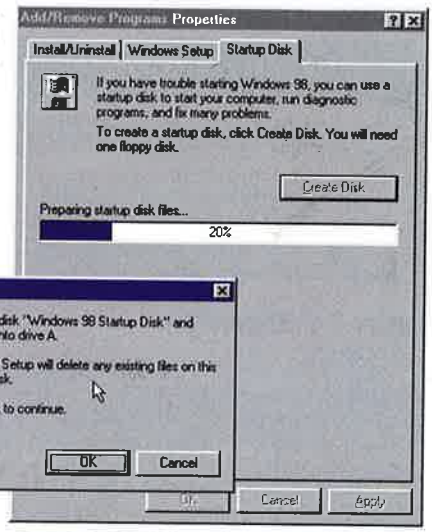
Chcemy zmienić rozmiar partycji Linuksa, NT lub Win 9x? A może potrzebujemy zmienić FAT16 na FAT32? Wszystko to uzyskamy błyskawicznie, korzystając z powyższego narzędzia ręcznego partycjonowania.



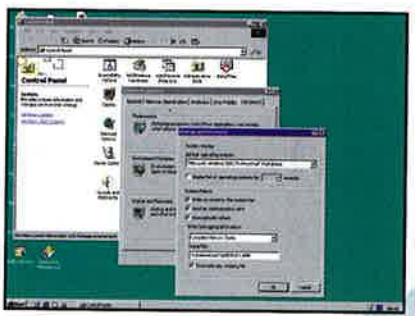
1. Tworzymy kopię bezpieczeństwa

Jeśli w Twoim komputerze nie ma rzeczy, na których Ci zależy, to nie wykorzystujesz go właściwie. Bez względu na to, co możemy przeczytać na opakowaniu, instalowanie nowego systemu operacyjnego nigdy nie jest całkowicie bezpieczne.

Zanim zaczniesz zlokalizuj tę drogocenną korespondencję e-mail, na wpół dokończoną powieść, i swoje najważniejsze ustawienia. Zrzuć to wszystko na dyskietkę Zipa, płytę CD-R lub, uchowaj boże, wielką stertę dyskietek. Zajrzyj do Dial-Up Networking i programu pocztowego. Zapisz nazwę użytkownika, hasło, serwery DNS, numer IP (jeśli jest stosowany) i serwery e-mail. Dane te tak czy siak będą nam prawdopodobnie potrzebne, by połączyć nasz nowy system operacyjny z Internetem.



Zwyczajna dyskietka startowa może nam przynieść ocalenie. Koniecznie się w nią zaopatrzmy przed zmianą partycji.



Systemowy wybieracz Windows 2000 spowalnia proces ładowania, ale przy pomocy kilku modyfikacji możemy go wyłączyć.

2. Dyskietki są naszymi przyjaciółmi

Upewnijmy się, czy mamy przygotowane dyskietki startowe dla wszystkich systemów operacyjnych aktualnie zainstalowanych w naszym komputerze. System Commander grzebie w ustawieniach, które uruchamiają nasz komputer. Jeśli coś pójdzie nie tak, dyskietka startowa uratuje nasz system. W Windows przechodzimy do "Panelu sterowania", wybieramy pozycję "Dodaj/Usuń programy", a następnie klikamy na zakładkę "Dysk startowy" i stosujemy się do wskazówek. Aby utworzyć dysk startowy w Linuksie, wpisujemy komendę dd if=/dev/hdaX of=fd0 bs=512 count=1, gdzie "X" jest numerem partycji startowej.

3. Dokonujemy wyboru

System Commander z łatwością tnie nasz dysk twardy wzdłuż i wszerz, jednak dalej zmieniajmy partycje tylko wtedy, gdy jest to konieczne. Jeśli skorzystamy z OS Wizard, to sprawdzi on obecną konfigurację i zaproponuje, ile wolnego miejsca powinniśmy przeznaczyć na nasz nowy system operacyjny. Całkiem proste, jednak dobrze by było zdobyć się również na odrobinę własnej refleksji. Nie ma sensu dawać Windows 2000 lub Linuksowi mniej niż około 1 gigabajta - w końcu chcemy zostawić trochę miejsca na fajne oprogramowanie. Linuks będzie również potrzebował 128 MB na partycję pliku wymiany, którą ochoczo stworzy System Commander.

4. Nie używamy DriveSpace!

Być może dotychczas wykorzystywaliśmy program DriveSpace dołączony do pakietu Plus! lub inne narzędzie do kompresowania, by upchać więcej danych na naszym skromniutkim dysku twardym. Obecnie nadeszła pora, by zainwestować w dodatkowe gigabajty. System Commander nie może być instalowany na skompresowanym wolumenie. Nawet, gdybyśmy utworzyli dla niego nieskompresowaną partycję, z której program przeprowadzałby ładowanie, to wciąż istniałoby ryzyko wystąpienia problemów w innych systemach operacyjnych.

5. Niech buszuje

Gdy wrzucimy płytę do napędu program System Commander, wystartuje z udawanym pulpitem Windows. Gdy wybierzemy "System Commander", program szybko przejdzie do trybu DOS. Kolorowy wygląd programu jest mylący, pamiętajmy, że zmiany dotyczą kodu niskiego poziomu. Program zaproponuje utworzenie dwóch dysków narzędziowych, wykorzystajmy jego wspaniałomyślność. W czasie redakcyjnych testów programu dyskietki te pomogły wyjść z zapaści, gdy Linuks nadpisał sektor MBR, blokując tym samym dostęp do Windows.

6. Dziwne komunikaty

Jest całkiem prawdopodobne, że System Commander wykryje jakieś nieprawidłowości w naszym komputerze. Jeżeli uprzednio podzieliliśmy duży dysk twardy przy pomocy innych narzędzi, to program może, po przeanalizowaniu tablicy partycji, wyświetlić ostrzeżenie. Jeśli wszystkie systemy operacyjne działają prawidłowo, a ostrzeżenia mają żółty kolor, to możemy je spokojnie zignorować. Czerwone ostrzeżenia sygnalizują już jednak prawdziwe problemy. W czasie testów w redakcji pojawiło się też ostrzeżenie o "prawdopodobnej" obecności wirusa w MBR. Gruntowny skaning nie przyniósł żadnych rezultatów, jednak, jeśli zobaczymy podobny komunikat, powinniśmy potraktować go poważnie. W dowolnym momencie naciśnijmy [F1], a doskonały system pomocy internetowej wyjaśni, co powinniśmy zrobić i jak duży mamy problem.

7. Ostrzeżenie o wirusach

Niektóre szczepy wirusów lubią się przyczajać w pierwszym sektorze dysku twardego, czyli dokładnie tam, gdzie rezyduje System Commander. W rezultacie wiele programów antywirusowych będzie nas alarmować za każdym razem, gdy wykryją one czyjąś działalność w MBR. Gdy skaner zapyta, czy dokonać naprawy, pod żadnym pozorem nie wyrażajmy zgody! W ten sposób pozbędziemy się programu System Commmander z dysku. Zamiast tego, wyłączmy w programie antywirusowym funkcję sprawdzania MBR - System Commander uważnie monitoruje MBR i powiadomi nas, gdy zagnieździ się tam jakiś intruz.

8. Przechodzimy na ręczne sterowanie

Najtrudniejszą rzeczą w instalacji systemu operacyjnego jest przygotowanie dysku twardego. System Commander eliminuje większość problemów i trosk - po wstępnej konfiguracji dokonujemy restartu i naciskamy [Alt] + [O], by wywołać OS Wizard. Odtąd wszystkich ustawień dokonujemy w trybie "wskaż i kliknij". Jednak dzięki naszej inwestycji dysponujemy również niesłychanie potężnym narzędziem, które potrafi tworzyć, zmieniać rozmiar i likwidować każdą partycję Windows (wliczając w to NTFS Windows 2000), jak również partycję Linuksa. To tylko taka refleksja.

9. Wycofuj się powoli

Aj, to nie miało być wyrzucone! Błędy popełniane w czasie partycjonowania są na ogół nieodwracalne. W przypadku SC jest jednak inaczej. Ułaskawienie ma postać BackStep Wizard. Program pokaże wszystkie kroki, które zapędziły nas w tarapaty. Klikamy w miejscu, gdzie obraliśmy złą drogę, a program uczyni wszystko, co w jego mocy, by nas tam z powrotem zabrać. Rozwiązanie wspaniałe, lecz nie cudowne. Jeśli dodamy zbyt wiele danych do pomniejszonej partycji, to system ten nie zadziała. Jakiekolwiek partycje utworzone przez nas po przywróceniu znikają wraz ze wszystkimi danymi. Rozwiązaniem jest wykonywanie kopii zapasowych i cofanie się o jeden krok.

10. Przejmijmy kontrolę nad procesem restartu

Gdy już System Commander dodał wszystkie systemy operacyjne do menu startowego, nadchodzi pora dostosowywania opcji. Sprawmy, by program zawsze domyślnie ładował system operacyjny, który był ostatnio w użyciu. W tym celu uruchamiamy ponownie komputer i kombinacją [Alt] + [Tab] oraz [Alt] + [B] zaznaczamy kolejność, w jakiej mają być wyświetlane systemy operacyjne. Następnie naciskamy [Alt] + [S] przy zaznaczonym danym systemie operacyjnym, zmieniamy "Timeout to selection" (czas oczekiwania dla wyboru) na "Yes", ustawiamy "Seconds to timeout" (czas oczekiwania w sekundach) w pozycji "5" lub "10" (zależnie od naszego refleksu) i w końcu zmieniamy opcję "Default selection" (domyślny wybór) na "Last" (poprzedni). Odtąd możemy włączać komputer i odchodzić od niego na czas ładowania systemu.

11. Limitowany dostęp

Marzy nam się, by dzieci psuły swój własny system zamiast naszego? Jeśli mamy odpowiednią ilość miejsca na dysku twardym, to sprawa jest całkiem prosta. Wpierw instalujemy dla nich nową wersję Windows na od-

Krok po kroku

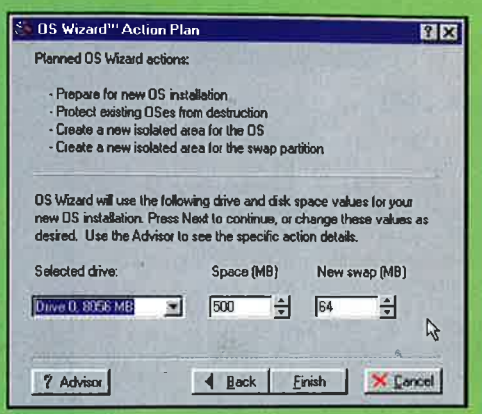
Instalujemy TurboLinuksa

Za dawnych złych czasów instalujący pingwina zmagali się z narzędziami sterowanymi wierszami poleceń, uszkodzonymi partycjami i komputerami, które nie chciały się uruchomić. Ale to już przeszłość.

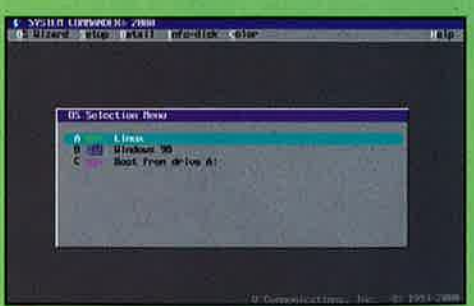
1. Włóż płytę SC do napędu i uruchom ponownie komputer. Gdy pojawi się interfejs, przypominający Windows, kliknij na Start i wybierz System Commander. Jeśli masz u siebie tylko Windows, to konfiguracja przebiegnie bezproblemowo, jednak jeśli pojawi się komunikat ostrzegawczy, naciśnij [F1].

2. Po zakończeniu procedury zrestartuj komputer. Po ponownym uruchomieniu powita Cię ekran "OS Select" (wybór systemu). Wkrótce będzie to znajomy widok, jednak obecnie okno prezentuje się mało ciekawie - możemy uruchomić stary dobry Windows 98. Wpisz literę bądź przejdź pomiędzy opcjami przy pomocy klawiszy strzałek. Gdy dokonasz wyboru, naciśnij [Alt] + [O], aby przejść do OS Wizard.

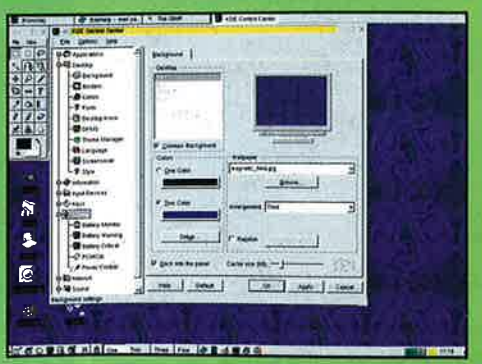
3. Po chwili pojawi się okno dialogowe, pytające o rodzaj planowanej instalacji. Pozostaw zaznaczenie w okienku "New Installation" i kliknij na "Next". W kolejnych oknach klikaj na pozycję "Linux". Płyta instalacyjna TurboLinux powinna być dołączona do System Commandera - potwierdź, że ją posiadasz, gdy Wizard o to zapyta.



4. Wizard przedstawi kilka zaleceń odnośnie rozmiaru partycji. Postaraj się zarezerwować 1 gigabajt wolnego miejsca dla nowego systemu operacyjnego, pomimo że potrafi on działać na mniejszej przestrzeni. Partycja wymiany powinna mieć rozmiar dwukrotnie większy od ilości zainstalowanego RAM lub też wynosić 128 MB, przy czym wybieramy mniejszą z tych dwóch wartości.



5. Tworzenie nowych partycji zabierze trochę czasu, tak więc możesz śmiało pójść zaparzyć herbatę. Gdy partycjonowanie dobiegnie końca, otrzymasz dalsze instrukcje odnośnie instalacji Linuksa. Włóż płytę instalacyjną TurboLinux do napędu i uruchom ponownie komputer. Gdy instalacja dobiegnie końca i ponownie zrestartujemy komputer, Twój nowy system operacyjny zostanie dodany do menu "OS Select".



6. Wybierz "Linux" i przygotuj się na kolejną wielką przygodę w krainie systemów operacyjnych. Lecz dzięki System Commanderowi, gdy będziesz chciał przejść do Windows, wystarczy, że ponownie uruchomisz komputer.

dzielnej partycji. Następnie ustawiamy "AutoLogin user" by był to jedyny system, który będą one ładować. Posługując się własnym hasłem (bądź hasłem administratora), wciąż będziesz miał dostęp do wszystkich systemów operacyjnych, podczas gdy dzieci będą ograniczone do własnej wersji Windows. Magia kryje się w menu konfiguracyjnym "Timeouts and Default OS".

12. Bezpieczniej niż w kontrwywiadzie

Obawiamy się, co się stanie, gdy zostawimy notebooka w pociągu? Gdy założymy hasło i ochronę dostępu, dane będzie mógł otworzyć tylko bardzo dobry specjalista. Ale uwaga! Hasło jest tylko na tyle bezpieczne, na ile bezpieczna jest ostatnia karteczka, na której je zapisaliśmy. Dlatego też zanotowane hasło administratora powinniśmy przechowywać w jakimś bezpiecznym miejscu. W przeciwnym wypadku możemy być zmuszeni zadzwonić do VComm z prośbą o podanie hasła nadrzędnego a to będzie nas słono kosztować.

13. W systemie jest już Windows 2000

Osoby z już zainstalowanym Windows 2000, sąsiadującym z Windows 98, znają bootloadera tego programu. Aby w zamian zastosować tu loadera System Commander, musimy się uciec do pewnego wybiegu, a podręcznik użytkownika nie daje w tym zakresie wyraźnych wskazówek.

Oto potrzebne informacje:

Kopiujemy C:\Windows\Command\sys.com na dyskietkę startową Windows 98, następnie ładujemy komputer z tej dyskietki. Gdy pojawi się znak zgłoszenia, wpisujemy "sys c:" i ponownie uruchamiamy komputer. Windows 2000 wyświetli informację zbliżoną do "???FAT32 OS" - zmieniamy nazwę i ikonę w "Settings" (Ustawieniach). Następnie ładujemy komputer do niego, przechodzimy do okna dialogowego "System" w "Panelu sterowania" i klikamy na zakładkę "Advanced" (Zaawansowane). Wybieramy Windows 2000 w "Default Operating System" (Domyślny system operacyjny) i odznaczamy opcję "Display list of operating systems" (Pokaż listę systemów operacyjnych). Teraz z menu System Commander komputer załaduje się bezpośrednio do Windows 2000.

14. W systemie jest już Linuks

System Commander zachowuje się bardzo inteligentnie odkrywszy, że w pierwszym sektorze dysku twardego rezyduje już Linux Loader (LILO). Menedżer kopiuje MBR do specjalnego pliku i wykorzystuje kopię do ładowania Linuksa. Sprawdza się to do momentu, gdy ponownie uruchomimy LILO w Linuksie - na przykład po zmianie czasu oczekiwania. Gdy do tego dojdzie, LILO całkowicie nadpisze System Commandera. Aby temu zapobiec, powinniśmy uruchomić "linuxconf" w Linuksie i zmienić katalog instalowany przez LILO na partycję z "/boot".

15. Zagubiona instrukcja

Nawet jeśli niechcący wymażemy System Commandera z naszego sektora MBR, możemy przywrócić poprzedni stan. Ładujemy komputer z dyskietki startowej Windows, następnie wkładamy dyskietkę narzędziową SC Boot Utilities, stworzoną w czasie instalacji. Przy znaku zgłoszenia wpisujemy SCIN. Przechodzimy do menu Enable/Update (Włącz/Aktualizuj) i wybieramy "Enable System Commander" (Włącz SC). Znajdzie on nasze wpisy i ustawienia OS Selectora i przepisze je do MBR.

16. Dzielimy system operacyjny

Czasami jeden system operacyjny w zupełności wystarcza. Wygodnie jest jednak uruchamiać komputer w różnych konfiguracjach zależnie od chwilowego przeznaczenia. Przykładowo, nasz notebook może być podłączony do sieci, podpięty do stacji dokującej bądź czasem w podróży. Jeśli nie chcemy się przyglądać małym bębenkom stukającym w czasie uruchamiania, to powinniśmy w oknie konfiguracyjnym stworzyć kopie opcji uruchamiania Windows. Kombinacja [Alt] + [A] posłuży nam do dodawania, a kombinacja [Alt] + [D] do kopiowania pozycji. Nadajmy każdej z opcji odrębną nazwę i uruchommy każdą z nich celem przeprowadzenia konfiguracji. Metoda ta sprawdzi się z wszystkimi sterownikami przechowywanymi w SYS.INI bądź uruchamianymi z AUTOEXEC.BAT, jednak w innych przypadkach nie zawsze zadziała.

17. Drukujemy

Potrzebujemy wydruku naszej konfiguracji? Chodź w dokumentacji nie znajdziemy stosownych informacji, to na płycie znajduje się mały program, służący do wysyłania raportów do biura obsługi technicznej VCom. Wkładamy płytę Boot Utilities do napędu, przechodzimy do niej wierszem poleceń DOS i wpisujemy SCOUT. Wszystkie dane konfiguracyjne zostaną zapisane w pliku SCOUT.TXT i będzie je można dumnie powiesić nad głową.

18. Wszystko to plus system operacyjny

No dobrze, cały czas mówimy o instalowaniu nowego systemu operacyjnego, ale gdzie go zdobędziemy? Wystarczy, że spojrzymy do naszego żółto-czarnego pudełka. W przeszłości systemom operacyjnym brakowało przyzwoitych narzędzi do partycjonowania, lecz teraz, gdy VCom nawiązało współpracę z TurboLinux, to znakomitym narzędziom do dysku towarzyszą przyzwoite systemy operacyjne. Instalacja TurboLinux to temat na osobny artykuł, jednak na płycie dołączony jest znakomity przewodnik dla początkujących.

19. Chwileczkę... to nie wszystko

Nie zadowala nas świetny zestaw narzędzi i cały system operacyjny? Na płycie znajdziecie również StarOffice. Pełny zestaw programów firmy Sun Microsystems działa zarówno pod Windows, jak i Linuksem. Bez względu na to, który system operacyjny uruchomimy, będziemy mieć do dyspozycji to samo środowisko dla edytora tekstów, arkusza kalkulacyjnego, grafiki przezentacyjnej, poczty e-mail i grup dyskusyjnych. Jest to wielka zaleta dla osób korzystających z kilku systemów, które chciałyby korzystać ze znajomych narzędzi bez względu na używany system.

20. Radykalne zmiany na dysku

Za programem System Commander ukrywa się jeszcze jedno narzędzie - Partition Editor - którego nie dotykali nawet testujący program. Narzędzie to pojawia się, gdy naciśniemy [F2] w czasie diagnostyki partycji. Uzyskujemy w ten sposób do najniższego możliwego poziomu tablicy partycji. Możemy więc ręcznie przepisać sektory początkowe i końcowe, zmieniać ID typu partycji i ogólnie rzecz biorąc kompletnie pomieszać dane na dysku. Nawet najbardziej zaawansowanym użytkownikom trudno będzie znaleźć powód, by skorzystać z tego narzędzia. Tak więc popatrzmy, ale niczego nie dotykajmy. A jeśli kusi nas, by zrobić coś głupiego, trzymajmy palec w pogotowiu nad klawiszem [ESC]. □

oprac. Marcin Bieszczanin

Kolejne terminy

Słowniczek dysków twardych

BIOS
Podstawowy system wejścia-wyjścia. Pierwsze instrukcje kodu, odczytywane bezpośrednio po uruchomieniu komputera. BIOS ustala konfigurację sprzętu i adresowanie pamięci. Dane BIOS są fizycznie zapisane w układzie scalonym na płycie głównej. BIOS można uaktualniać (flash upgrade).

Ładowanie
Uruchom system operacyjny. Po włączeniu komputera i zakończeniu pracy, BIOS załaduje system operacyjny z dyskietki bądź dysku twardego. System Commander pojawia się tutaj zamiast konkretnego sytemu operacyjnego, by umożliwić wybór jednego z wielu systemów.

Partycja
Sformatowany fragment fizycznego dysku twardego, przeznaczony do wykorzystania przez system operacyjny. W Windows partycje są identyfikowane jako "C", "D", "E" itd., jednak litery te mają nikły związek z tym, gdzie na konkretnym fizycznym dysku znajduje się dana partycja. System Commander umożliwia tworzenie, zmienianie rozmiaru i likwidowanie partycji.

System plików
W czasie formatowania partycji system operacyjny dzieli ją w ustalony sposób tak, by potem mógł odnajdować na niej dane. Prawie każdy system operacyjny dokonuje tego podziału na własny sposób i wiele systemów nie potrafi korzystać z podziału dokonanego przez systemy konkurencyjne. Na szczęście System Commander rozpoznaje ponad 100 różnych systemów plików.

Rekord ładujący
Niewielka przestrzeń rezerwowana na początku dysku twardego dla przechowywania informacji o ładowaniu. Linux Loader, LILO, może być instalowany w rekordzie ładującym dowolnej partycji Linuksa.

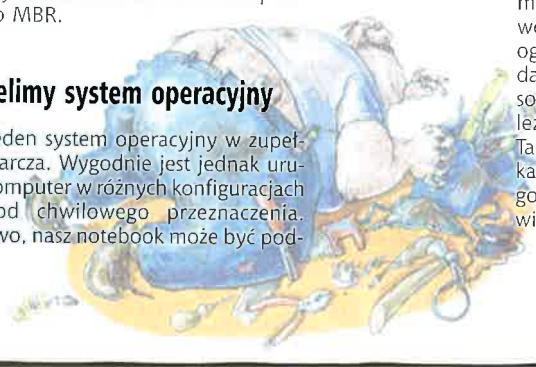
Pierwszy sektor dysku (MBR)
Rekord ładujący pierwszego dysku twardego w komputerze. Zawiera między innymi informacje na temat tablicy partycji. To tu instalowany jest System Commander.

Ścieżka
Na dysk twardy składa się szereg płaskich talerzy z nośnikiem magnetycznym, umieszczonych jeden nad drugim. Każdy talerz jest podzielony na tę samą ilość pierścieni, lub też ścieżek, gdzie przechowywane są dane.

Cylinder
Wszystkie tak samo ponumerowane ścieżki z każdego talerza dysku twardego.

Sektor
Ścieżki dzielą się na sektory, standardowo o długości 512 bajtów. Jeśli nie zmieniamy pochopnie niskopoziomowych ustawień dysku twardego, to nie musimy sobie zbytnio zawracać głowy ścieżkami, cylindrami i sektorami.

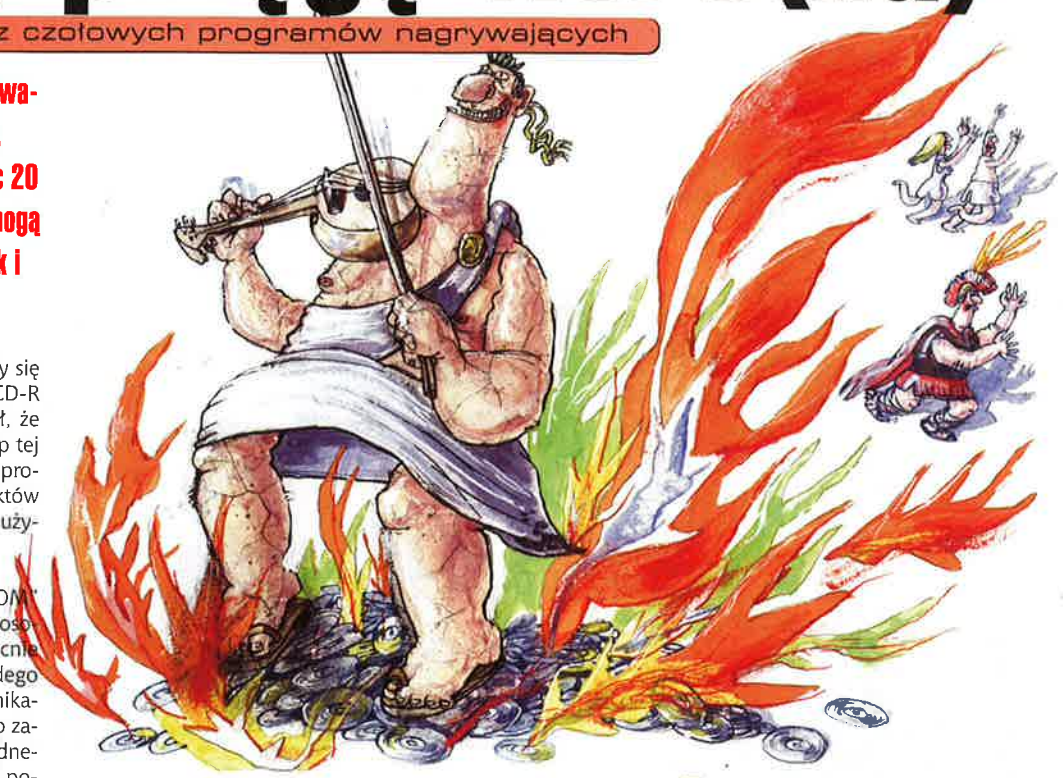
LILO
Linux Loader. Mały program ładujący system operacyjny Linux. Instaluje się go w MBR bądź rekordzie ładującym partycji linuksowej.



Odkryj potęgę Nero(na)

Porady dla jednego z czołowych programów nagrywających

Cesarz oprogramowania do nagrywania płyt CD osiągnął pełnoletniość. Składamy mu hołd, przedstawiając 20 wskazówek i podpowiedzi, które mogą pomóc zarówno początkującym, jak i profesjonalistom.



Od momentu, gdy na rynku pojawiły się niebotycznie drogie nagrywarki CD-R wiele się zmieniło. Spadek cen sprawił, że coraz więcej osób decyduje się na zakup tej kategorii sprzętu. Również producenci oprogramowania coraz więcej swoich produktów adresują nie tylko do firm, ale również na użytek domowy.

Niemiecki program "Nero Burning ROM" początkowo był tworzony z myślą o zastosowaniach profesjonalnych, jednak obecnie posiada funkcje, które zadowolą każdego użytkownika. Osoby nie obeznane z tajnikami wypalania płyt, mogą ujarzmić nowo zakupioną nagrywarkę, korzystając z wygodnego kreatora, prowadzącego użytkownika poprzez podstawowe zadania tworzenia płyt z danymi bądź muzyką.

Program posiada mnóstwo opcji kopiowania płyt w trybie mieszanym (dźwięk i dane). Wielkim atutem "Nero" jest też możliwość tworzenia płyt hybrydowych, łączących na jednym nośniku standard HFS Apple Macintosh i pecetowy standard ISO9660. "Nero" obsługuje również szeroką gamę nagrywarek CD w związku z czym jest mało prawdopodobne, że Twój model nie będzie obsługiwany. Poza tym program jest ciągle uaktualniany, a obecna jego wersja wspiera zarówno Windows 2000, jak i Windows 95/98.

1 Ciągłe uaktualnienia

Odwiedzaj regularnie serwis internetowy "Nero" w poszukiwaniu kolejnych uaktualnień programu. Ahead Software zawsze udostępnia najnowszą wersję demo programu zaraz po jej ukazaniu się na rynku. Serwis WWW firmy oferuje również uaktualnienia dla zarejestrowanych użytkowników oraz mnóstwo przydatnych informacji na temat obsługiwanych napędów CD. Przydatność serwisu potwierdza fakt, że w momencie otrzymania przez nas płyty z recenzencką kopią programu na stronach firmy znajdowało się już kolejne uaktualnienie. Choć witryna WWW firmy znajduje się w Niemczech, to prezentowane informacje zostały podane poprawną angielszczyzną.
Adres serwisu: www.ahead.de

2 Kreator

Jeśli lubisz kreatory, to ucieszy Cię fakt, że również "Nero" ma swojego sympatycznego, animowanego kreatora, ułatwiającego pracę z programem. Jeśli jednak kreatory Cię irytują, możesz się go pozbyć, usuwając po prostu zaznaczenie opcji "Use the Nero Wizard" (Włącz kreatora Nero) w menu "Help". Gdy korzystasz z kreatora, pyta Cię on, jaki rodzaj płyty chcesz stworzyć, a następnie prowadzi poprzez szereg ustawień dla wybranej rodzaju płyty. Na koniec po prostu przeciągnij wybrane zbiory z przeglądarki plików do okna kompilacji i naciśnij przycisk "Record" (Nagrywaj). Na stronie 28 zamieszczamy opis całej procedury w trzech etapach.

3 Konflikty programowe

Oprogramowanie do nagrywania CD instaluje nowe sterowniki i zajmuje dodatkowe zasoby w konfiguracji Windows, tak więc jednoczesne korzystanie z więcej niż jednej aplikacji tego typu może być źródłem problemów w przypadku istnienia konfliktu sterowników. W przypadku pojawiania się jakiś problemów powinieneś odinstalować pozostałe programy do nagrywania CD i ponownie przetestować działanie "Nero". Nie powinno być to specjalnym utrudnieniem, jako że sam "Nero" prawdopodobnie zaspokoi wszystkie Twoje potrzeby.

4 Używaj płyt dobrej jakości

Bez względu na to, jak dobre oprogramowanie wykorzystujesz, wyda Ci się ono okropne, jeśli będziesz polegał na tanich płytach CD-R. Inwestowanie pieniędzy w najnowszy model wypalarki o dwunastokrotnej prędkości nagrywania mija się z celem, jeśli zamierzasz oszczędzać na płytach markowych producentów, kupując z zamian najtańsze nośniki niewiadomego pochodzenia. Korzystanie z płyt dobrej jakości jest tym ważniejsze, z im większą prędkością zamierzasz je "wypalać". Dobre nośniki są też niezbędne, jeżeli chcesz pomieścić na płycie ponadstandardową ilość danych (patrz ramka "Overburning").

Przekonwertuj pliki MP3 na ścieżki audio dla płyt CD

5 Najpierw testujemy

Nawet jeśli kusi Cię, by od razu zacząć nagrywać płyty dla większego bezpieczeństwa powinieneś najpierw uruchomić w "Nero" procedurę testującą. Jeśli nie korzystasz z kreatora, wybierz zakładkę "Burn" (Wypalaj) w oknie "New Compilation" (Nowa kompilacja). W oknie tym określasz, czy właściwe "wypalanie" płyty ma być poprzedzone testowaniem maksymalnej prędkości napędu i symulacją nagrywania. Zaznaczonych tu opcji zdecydowanie nie powinieneś wyłączać do czasu nagrania pierwszych kilku płyt. Gdy już uzyskasz pewność, że obec-

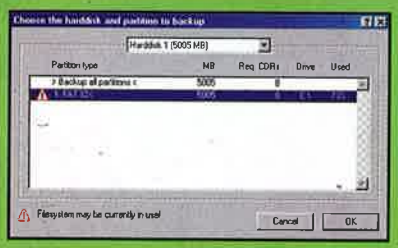
Jeśli chcesz, by "Nero" masowo "wypiał" bezbłędnie płyty, przestrzegaj zamieszczonych tu porad.

Przechowuj kopię

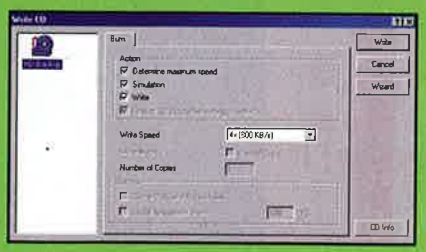
Stwórz kopię zapasową dysku twardego

W końcu pojawił się program ze zintegrowaną procedurą tworzenia kopii zapasowej na płytach CD-ROM. Należy pamiętać, że przy przywracaniu ustawień z kopii zapasowej, utworzonej przez "Nero", dane na dysku twardym zostaną w całości zastąpione danymi z okresu, gdy powstała kopia zapasowa. Nie jest możliwe odczytywania pojedynczych danych z kopii zapasowej "Nero".

1 *W menu File wybierz opcję Burn HD Backup i przeczytaj uważnie podane informacje. Są to szczegółowe wskazówki na temat procesu tworzenia i przywracania kopii zapasowej. Przed uruchomieniem kopiowania, zamknij wszystkie zbędne programy.*

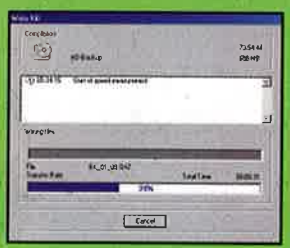


2 *Wybierz, dla którego napędu chcesz utworzyć kopię zapasową. Jeśli Twój napęd składa się z kilku partycji możesz zarchiwizować cały napęd lub tylko wybrane partycje. W oknie pokazanym powyżej widać ostrzeżenie, informujące, że w czasie tworzenia kopii na naszym komputerze uruchomiony były inne programy.*

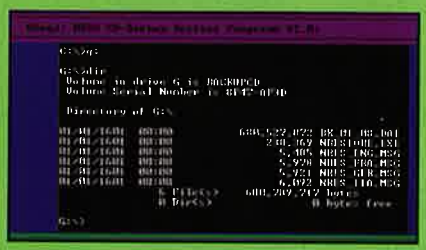


3 *Wybierz pożądany profil zapisywania. Jeśli nie znasz zbyt dobrze konfiguracji swojego komputera, pozostaw zaznaczenia we wszystkich trzech kratkach. Następnie wybierz prędkość zapisu. Dla zapewnienia maksymalnej kompatybilności zalecana jest prędkość dwukrotna (300Kb/s).*

4 *Włóż pierwszą płytę. Pamiętaj, że wobec dużych rozmiarów współczesnych dysków twardych będziesz prawdopodobnie potrzebować kilka płyt. W naszym przypadku pięciogigobajtowa partycja wymagała użycia ośmiu płyt.*



5 *"Nero" sprawdza szybkość transferu danych przy wykorzystywanym sprzęcie, co zwiększa niezawodność procesu rejestracji. Następnie zapisywana jest pierwsza płyta i w razie potrzeby program prosi o włożenie kolejnych płyt.*



6 *Celem dokonania pełnego przywrócenia kopii zapasowej załaduj system z awaryjnej dyskietki startowej bądź jakiegokolwiek dysku startowego instalującego sterownik CD-ROM. Będąc w DOS-ie, przejdź do napędu CD i uruchom program NRESTORE.EXE. Dysk twardy powróci do stanu, gdy była wykonywana kopia zapasowa.*

na konfiguracja programu działa poprawnie, usuń zaznaczenia opcji celem przyśpieszenia procedury nagrywania.

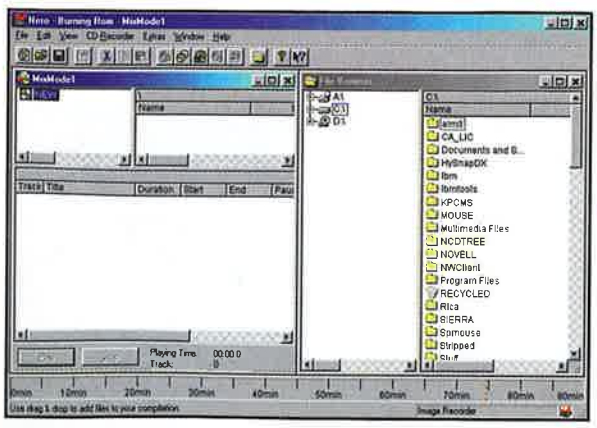
6 Nagrywanie audio

"Nero" potrafi nagrywać płyty audio o jakości obowiązującej w tłoczniach płyt kompaktowych, tak więc możesz go śmiało wykorzystywać do tworzenia kopii dysków oryginalnych, jak również nagrywania płyt CD do słuchania w domu. W miarę potrzeby można zmieniać rozmiar przerw między utworami, wstawiając dodatkowe punkty indeksowe, natomiast nie da się tworzyć płynnych przejść pomiędzy nagraniami. Jeśli chcesz zmodyfikować właściwości danej ścieżki dźwiękowej, wystarczy, że klikniesz na nią prawym klawiszem w oknie "Compilation" (Kompilacja).

7 Nagrywanie z MP3

"Nero" posiada wygodną funkcję nagrywania płyt bezpośrednio z formatu MP3, która z pewnością zainteresuje miłośników tego formatu. Wystarczy, że w oknie kompilacji wybierzesz tworzenie nowej płyty audio CD i przeciągniesz do niej pliki MP3 zamiast standardowych plików WAV. Możesz w ten sposób bezproblemowo zrzucić na płytę pliki MP3, ściągnięte z sieci bez konieczności ich uprzedniej konwersji.

Jedynym ograniczeniem jest tutaj wymóg, by pliki MP3 były nagrane w branżowym standardzie 16 bitów 44.1KHz - stopień kompresji danych (kbps) nie odgrywa tu roli. Powyższy wymóg odnosi się również do plików WAV.



Interfejs oparty na technice "przeciągnij i upuść" umożliwia zrzucanie ścieżek audio na płyty nagrywane w trybie mieszanym i tworzenie płyt audio CD z nagrań MP3.

8 CD text

Jest to funkcja, której zabrakło, gdy na początku ustanawiano standard Audio CD. W końcu jednak nadrobiono zaległości, dzięki czemu "Nero" może dodawać "CD text" pod warunkiem, że jego obsługa została zaimplementowana w danej nagrywarce. Nowa generacja domowych odtwarzaczy płyt kompaktowych obsługuje już "CD text", tak więc w czasie odtwarzania płyty wyświetlany jest tytuł płyty i nazwy utworów. Jako że jest to funkcja płyt audio CD należy przed zakupem nagrywarki sprawdzić, czy oferuje ona wsparcie dla nowego standardu.

9 Stwórz kopię zapasową dysku

"Nero" może się pochwalić znakomitym systemem tworzenia kompletnej kopii zapasowej dysku twardego. Program tworzy dokładny obraz dysku twardego na jednej bądź wielu płytach CD. Dzięki temu w przyszłości można w pełni odtworzyć pierwotne ustawienia systemu. Szczegółowa procedura tworzenia kopii zapasowej została przedstawiona na następnej stronie.

10 Koder MP3

Wspomnieliśmy już, że "Nero" potrafi zapisywać pliki MP3 jako nagrania audio PC. Tymczasem dzięki wbudowanemu koderowi MP3 aplikacja udostępnia również przeciwstawną funkcję, tzn. konwertuje pliki audio do formatu MP3. Wersja "Nero" dostępna w powszechnej sprzedaży udostępnia tylko demo modułu kodera, przy pomocy której można nagrać 30 plików MP3. Dostęp do pełnej wersji z nielimitowaną liczbą nagrań staje się możliwy po dokupieniu dodatkowej "łatki" zdejmującej blokadę.

11 Overburning

Dzięki Nero standardową pojemność 74 minut, dostępną na płycie CD-R, możesz zwiększyć do około 77 minut. Funkcja ta jednak musi być obsługiwana przez dany model nagrywarki. Radzimy zachować tutaj najwyższą ostrożność. Pamiętaj, że "overburn-

Dodaj więcej

Oberburning

Niektóre nagrywarki CD umożliwiają zapisanie większej ilości danych, niżby to wynikało z rozmiaru pustej płyty CD-R, tak więc w pierwszej kolejności powinieneś sprawdzić, czy Twoja nagrywarka obsługuje tę funkcję. Z menu CD Recorder wybierz opcję Choose Recorder i przeczytaj informacje o urządzeniu. Jeśli "Nero" podaje, że Twoja nagrywarka obsługuje "overburning", to nie ma przeciwwskazań technicznych. Następnie przejdź do pozycji "Preferences" w menu "File" i w zakładce Expert Features zaznacz pozycję Enable Overburn.

"Będziesz mógł teraz określić, o ile dłużej chcesz wypalać płytę. Musisz tu zachować szczególną ostrożność. Możesz się też liczyć z utratą kilku płyt. Na początek dobrze jest wybrać proponowane 77 minut. Jeśli w przypadku standardowego, pustego nośnika 74-minutowego nagranie płyty zakończy się pomyślnie, przy każdej następnej płycie wydłużaj czas nagrania o kolejne 30 sekund. W momencie pojawienia się błędów prawdopodobnie wystarczy, gdy zredukujesz ustawienie o 20 sekund.

Powyższa procedura pomoże Ci określić, jak wiele danych możesz upakować na płytach CD-R danej marki. Gdy zaczniesz nagrywać na płytach innego producenta, będziesz musiał ponownie wykalibrować "overburning". Powinieneś pamiętać, że z funkcji przedłużania czasu nagrania korzystasz wyłącznie na własne ryzyko. Jeśli musisz mieć zapewniony czas nagrania 80 minut, powinieneś kupić czystą, 80-minutową płytę.

ning" stosujesz na własne ryzyko, ryzykując uszkodzenie nagrywarki. Dodatkowe informacje znajdziesz w ramce "Overburning".

12 BURN Proof

Jeszcze jedna funkcja, za którą warto się rozejrzeć przy kupowaniu nowej nagrywarki CD. "BURNproof" jest nowym systemem opracowanym przez firmę Sanyo, zabezpieczającym nośniki CD-R przed powstawaniem niszczycielskich błędów niedopełnienia bufora. Koniec z produkowaniem podstawek pod piwo! Dzięki "BURN Proof" sesja nagraniowa może dojść pomyślnie do końca nawet, jeśli w międzyczasie zapis płyty CD był wstrzymywany. Praktyczna korzyść jest taka, że możesz pracować na komputerze, podczas gdy w tle nagrywana jest płyta. "Nero" jest pierwszym programem, wspierającym tę funkcję pod warunkiem, że udostępnia ją dana nagrywarka.

13 Video CD

Płyty Video CD z pewnością nie odchodzą jeszcze do lamusa. Są one odczytywane przez prawie wszystkie odtwarzacze DVD oraz przez wiele konsol do gier bazujących na płytach CD. W tym drugim wypadku wymagana jest uprzednia rozbudowa urządzenia.
Przeciągając pliki do okna kompilacji, możesz łatwo tworzyć płyty Video CD najwyższej jakości. Informacje o tym, jak nagrywać filmy MPEG we właściwym standardzie są podane w serwisie internetowym "Nero". W ramach testów wykorzystaliśmy kilka przypadkowych plików MPEG, tworząc znakomity VCD. Jeśli Twój sprzęt potrafi odtwarzać płyty Video CD, to funkcja ta z pewnością da Ci dużo satysfakcji.

14 Płyty hybrydowe

"Nero" może być z powodzeniem wykorzystany przez twórców multimediów, którzy chcą tworzyć hybrydowe płyty HSF/ISO 9660. Program może wypalać wolumeny HFS Apple Macintosh na płycie CD podwójnego formatu, odczytywanej zarówno przez Macintoshe, jak i pecety. Uprzednio przygotowane wolumeny HFS muszą być podłączane do magistrali SCSI, najlepiej za pośrednictwem wyjmowanego napędu dużej pojemności, np. Iomega Jaz czy ZIP. Zgodnie ze standardową procedurą, wybierz "pecetowe" pliki i rozpocznij "wypalanie", a "Nero" z łatwością utworzy płytę hybrydową.

Żargon

Miniprzewodnik po języku Nerona

Hybrydowe płyty
Płyty kompaktowe, które zawierają dane zarówno dla komputerów Apple Macintosh, jak i "pecetów".

HFS
System plików hierarchicznych, wykorzystywany przez komputery Apple.

ISO 9660
Standardowy system plików w komputerach osobistych.

Overburn
Procedura umożliwiająca zapisanie na 74-minutowej pustej płycie CD-R ponad 74 minut danych.

Podstawki pod piwo
Uzyskujemy ją, gdy zapisywanie płyty CD-R kończy się niepowodzeniem. Czyż mieniące się kolorami podstawki nie są zabawne? Podstawka (ang. coaster) w żargonie komputerowym stała się synonimem zepsutej płyty CD-R.

Bufor zapisu
Niedopełnienie bufora - powód, dla którego nagrywanie płyt CD-R często kończy się niepowodzeniem. Niedopełnienie bufora ma miejsce, gdy komputer nie jest w stanie dostarczać danych do nagrywarki CD w tempie wystarczającym do podtrzymania procesu wypalania.

MPEG
Format kompresji plików dla przechowywania danych wideo.

MP3
Format kompresji plików dla przechowywania danych audio, obecnie powszechnie stosowany w komputerach i przenośnych odtwarzaczach.

Track indexing
Znaczniki na płycie audio CD określające początek i koniec utworu. W obrębie pojedynczej ścieżki dźwiękowej można rozmieścić dodatkowe punkty indeksowe, pomagające w znajdowaniu poszczególnych fragmentów nagrania.

Typ mieszany
Płyta zawierająca zarówno ścieżki dźwiękowe, jak i dane.

15 Zabawa z plikami audio

Zanim zaczniesz zapisywać nagrania dźwiękowe na płycie CD, powinieneś sprawdzić czy dzięki "Nero" możesz podnieść ich jakość. Do dyspozycji mamy korektor dźwięku oraz filtry eliminujące trzaski płyty i poszerzające stereofoniczny obraz dźwiękowy. W celu użycia filtrów po prostu kliknij prawym klawiszem na któryś z plików w oknie Compilation i wybierz zakładkę Filters. Następnie zaznacz na liście odpowiednie filtry i sprawdź, czy jakość dźwięku uległa poprawie.

16 Pliki obrazu

Dzięki Nero możesz tworzyć obrazy z płyt CD i przechowywać je na dysku twardym. Obraz rejestruje wszystkie informacje na płycie CD i zapisuje je w formie pojedynczego pliku. Jest to przydatne, gdy regularnie kopiujesz tę samą płytę CD oraz gdy chcesz wyeliminować ryzyko pojawienia się błędów niedopełnienia bufora. Nagrywanie płyty z jej obrazu jest o wiele bezpieczniejszą metodą od bezpośredniego kopiowania płyty z innego napędu CD. Jako że nagrywarki są coraz szybsze coraz trudniej jest zapewnić jednostajny dopływ danych w wymaganym tempie. Odczytywanie danych bezpośrednio z dysku twardego gwarantuje, że "Nero" dostarczy nagrywarce wymagane informacji dokładnie o właściwym czasie.

17 Kopiowanie płyt

Nero potrafi skopiować niemalże dowolną płytę CD niezależnie od jej formatu, przy czym w większości przypadków nie trzeba będzie zmieniać domyślnych ustawień. Jeśli posiadasz oddzielny odtwarzacz CD-ROM i nagrywarkę, możesz wybrać CD Copy w oknie New Compilation i kliknąć przycisk CD Copy. Dla zwiększonego bezpieczeństwa wybierz zakładkę Copy Options i odznacz pozycję On the Fly. Nero będzie zmuszony utworzyć fizyczny plik obrazu dysku przed nagraniem kopii, co powinno zaowocować powstaniem bezbłędnej kopii. Jeśli chcesz mimo wszystko kopiować płyty "w locie", to powinieneś się najpierw upewnić, czy dany CD-ROM potrafi czytać z przynajmniej 2x większą szybkością od szybkości nagrywania Twojej nagrywarki.

18 Startowe dyski CD

Magiczna moc "Nero" sprawi, że będziesz mógł tworzyć dość skomplikowane płyty, do jakich zalicza się rozruchowe dyski, ładujące system operacyjny przy starcie komputera. To, czy dana płyta CD będzie mogła załadować system w Twoim komputerze zależy w dużej mierze od BIOS-u płyty głównej. Zanim przetestujesz nowo utworzony dysk, spróbuj uaktualnić BIOS w pamięci flash płyty głównej. Informacje o procedurze aktualizacji BIOS-u powinny być podane w podręczniku użytkownika komputera.

19 Tryb mieszany

Zapewne zdążyłeś się już do tej pory zorientować, że Nero jest uniwersalnym narzędziem do tworzenia płyt CD. Wszechstronne możliwości programu dodatkowo potwierdza opcja tworzenia "kompaktów" w trybie mieszanym. Płyty w tym trybie zawierają zarówno pliki audio, jak i pliki z danymi. Jest to format często stosowany w przypadku singli audio CD. Zawierają one kilka nagrań, które można odsłuchać na każdym odtwarzaczu CD, jak również dodatkowe dane, dostępne przy wykorzystaniu komputera. Nagranie takiej płyty jest bajecznie proste. Po prostu przeciągasz pliki audio tak, jakbyś to robił w przypadku płyty audio CD oraz pliki z danymi tak, jak w przypadku normalnej płyty z danymi. Jedyna różnica polega na tym, że dane obu kategorii sąsiadują bezproblemowo obok siebie.

"Nero" udziela szczegółowych informacji o funkcjach obsługiwanych przez napęd.

20 Zdobądź wersję demo

Jest to prawdopodobnie nasza najcenniejsza porada. Z serwisu internetowego "Nero" możesz ściągnąć wersję demo aplikacji z ograniczeniem czasowym. Jest to w pełni funkcjonalna, najnowsza wersja programu. Połącz się z adresem www.ahead.de i przekonaj się, czy "Nero" jest programem dla Ciebie. □

Oprac. Marcin Bieszczanin

Jeśli nie masz dostępu do internetu, poczekaj na sierpniowy numer CDA. Tam zamieścimy demo programu, o którym mowa.

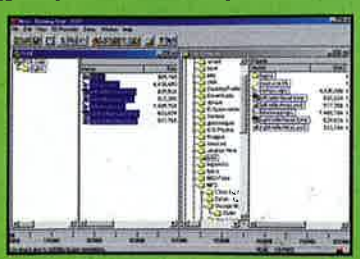
Krok po kroku

Kreator "Nero"

Kreator "Nero" stanowi o przyjaznym dla użytkownika obliczu programu. Kreator prowadzi nas za rękę przy wyborze płyty CD, a następnie daje nam możliwość swobodnego przeciągania plików do okna Compilation.

1 *Korzystanie z kreatora "Nero" jest całkowicie bezstresowe. Wpierw powinieneś zdecydować, czy chcesz stworzyć nową płytę CD, czy też skopiować płytę już istniejącą. Po zaznaczeniu wyboru, po prostu kliknij na przycisk Next.*

2 *Jaki rodzaj płyty chcesz nagrać? Możesz wybierać pomiędzy Audio, Data (Dane) lub Audio and Data Mixed (Tryb mieszany). Chwila na podziwianie artyzmu rysownika i już możesz kliknąć Next. W następnym oknie ponownie kliknij Next.*



3 *Na koniec przechodzisz do okna kompilacji. W interfejsie, przypominającym Eksploratora Windows, znajdź pliki, które chcesz zapisać i przeciągnij je do okna kompilacji. Jeśli się pomylisz, możesz usunąć niewłaściwe pliki, zaznaczając je i naciskając [Delete]. Gdy już zbierzesz dane, które chcesz skopiować, naciśnij czerwoną ikonę Record (Nagrywaj). Oto i cała procedura.*

Norton Ghost

Wsparcie duchowe

Dzięki doskonałemu setupowi i obrazom, twój pecet będzie cieszył się zdrowiem i urodą. Jeśli coś pójdzie nie po twojej myśli, odzyskaj system z obrazów. Jak?

Zawsze twierdziliśmy, że najszybszym sposobem odzyskania systemu w postaci "przed-zapaściowej" jest skorzystanie z możliwości wykonywania obrazów (image). Zawsze zdrowo jest formatować na nowo twarde dyski i ponownie instalować Windows, ale jeśli posłużysz się obrazami, zaoszczędzisz mnóstwo czasu i nerwów. Mówiąc o obrazach nie mamy na myśli dzieł większych czy mniejszych artystów, tylko wykonywaną bajt po bajcie dokładną kopię dysku lub partycji z danymi. Obraz zawsze będzie posiadał dokładnie taką wielkość, jaką ma zajmowana przez dane przestrzeń na danej partycji. Oznacza to, że jeśli twoje programy zajmują na 4-gigowej partycji twardziela tylko 500Mb, to rozmiar obrazu będzie wynosił właśnie 500Mb, a nie 4Gb. Większość programów do wykonywania obrazów daje ci ponadto opcję kompresji plików, a poza tym nie ma praktycznie żadnych ograniczeń co do nośnika, na którym chcesz przechowywać swoje dane - możesz wykorzystać do tego celu dysk twardy, Jaz czy nawet CD. Narzędzia tego typu możesz uruchamiać z dyskietek, zatem nawet, jeśli twój dysk znajduje się w opłakanym stanie, możesz wystartować swój komputer z dyskietki, odpalić program do wykonywania obrazów i odzyskać swój system - przeważnie w ciągu kilku minut.

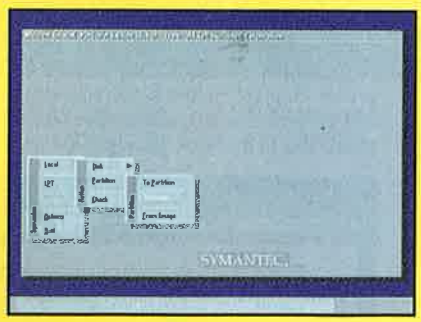
Jak z obrazka

Na rynku najważniejsze są dwa narzędzie tego typu: DriveImage, który kosztuje jakieś 400 złotych, oraz Norton Ghost 2000 Personal Edition, dołączany do pakietu SystemWorks 2000 Professional, dostępny osobno za ok. 200 zł. Obydwa te produkty umożliwiają ci klonowanie twoich dysków twardych i odzyskiwanie zarówno pojedynczych folderów i plików, jak i całych dysków - w zależności od twoich potrzeb. Jeśli posiadasz kilka partycji, możesz stworzyć obraz każdej z nich, i właśnie tego dokonaliśmy na naszej maszynie do testów, tworząc oddzielne obrazy danych dla Windows 98 i Windows 2000. Poniższy przewodnik jest sprawozdaniem z tej operacji. □

Oprac. Mariusz Turowski

Krok po kroku

Dusza w maszynie

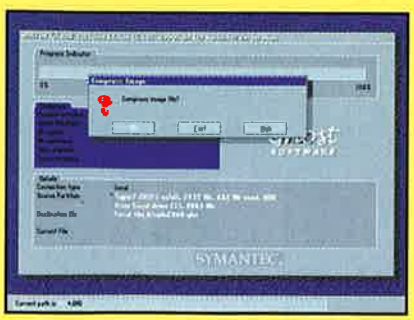


1 *Obraz za pomocą Ghosta można wykonać w Windows, ale radzimy wam skorzystać z programu w DOS-ie oraz polecamy jego wystartowanie z dyskietki. Uruchom go, a ujrzysz interfejs przypominający do złudzenia Windows, gdzie będziesz mógł wybrać odpowiednie, interesujące cię opcje. Jeśli chcesz wykonać obraz, wybierz Local, Partition, To Image (Dysk lokalny, partycja, stwórz obraz). Spowoduje to rozpoczęcie procedury klonowania informacji o twojej partycji do jej obrazu. Jeśli chciałeś dokonać tu odzyskania, powinieneś wybrać Local, Partition, From Image (Dysk lokalny, partycja, przywróć z obrazu).*

2 *Następny etap to wybór twardego dysku do przechowywania obrazu. Domyślnie jest to stały dysk 1, ale jeśli posiadasz więcej dysków w swoim komputerze, powinieneś mieć i inne możliwości. Pierwszy Master to dysk 1 (Drive 1), pierwszy Slave - dysk 2, drugi Master - dysk 3, a drugi Slave - dysk 4.*

3 *Będziesz musiał wybrać partycję, z której zechcesz stworzyć obraz. W naszym przypadku widzisz trzy partycje, z których każda wykorzystuje inny system wypełniania. Wybierz tę, którą chcesz sklonować i naciśnij [Enter]. Ghost obsługuje większość systemów partycji, włącznie z NTFS i HPFS. Pamiętaj, że rozmiarem twojego obrazu będzie wielkość danych, a nie wielkość partycji.*

4 *Obraz danych musi być gdzieś przechowywany. W tym oknie określisz jego lokację. Powinna nią być osobna partycja, najlepiej na innym dysku. Zawsze później możesz też skopiować ją na CD lub na przenośny dysk. Postaraj się nadać opisową nazwę obrazowi, abyś wiedział, który masz przywrócić, jeśli zdarzy się, że wykonasz ich kilka.*



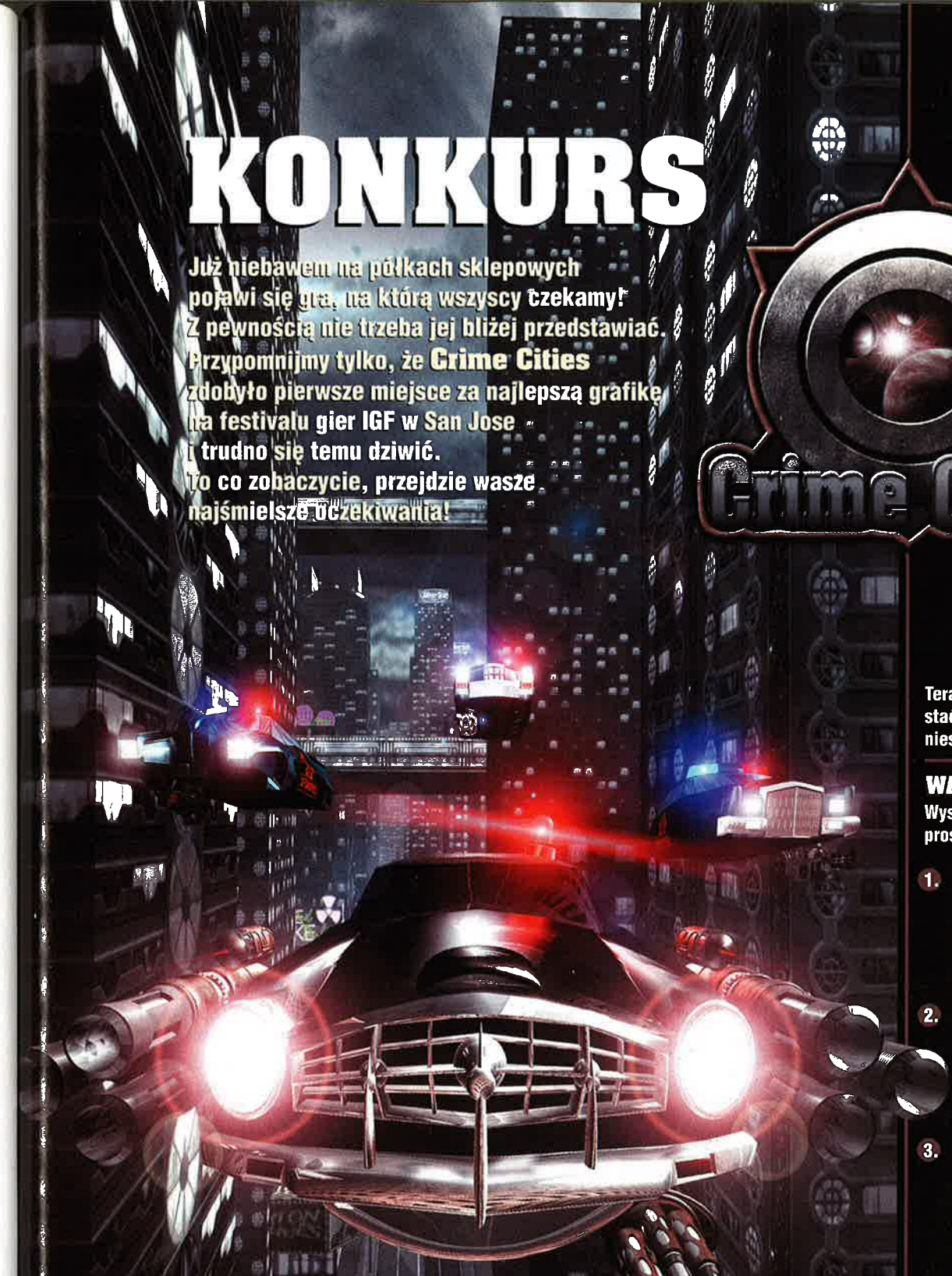
5 *Ghost posiada również opcję kompresji, dzięki czemu obrazy, które wykonujesz mogą zajmować znacznie mniej miejsca od oryginałów. Jak bardzo, zależy to typu danych, których kopie chcesz wykonać. Dobrze jest posłużyć się szybką kompresją, gdyż proces ten nie trwa o wiele dłużej, a zaoszczędzona ilość miejsca jest tego warta.*

6 *Wciśnij przycisk OK, a Ghost natychmiast rozpocznie wykonywanie obrazu twojej partycji. Może to trwać dowolną ilość czasu - od minuty do kilku godzin, zależy po prostu, jak wiele danych klonujesz i jaki poziom kompresji wybrałeś. Na naszej maszynie wykonanie 700-megowego obrazu zajęło ponad 8 minut (z szybką kompresją). Aby odzyskać obraz, po prostu wykonaj odwrotną operację.*

KONKURS

Już niebawem na półkach sklepowych pojawi się gra, na którą wszyscy czekamy! Z pewnością nie trzeba jej bliżej przedstawiać. Przypomnijmy tylko, że **Crime Cities** zdobyło pierwsze miejsce za najlepszą grafikę na festiwalu gier IGF w San Jose i trudno się temu dziwić. To co zobaczycie, przejdzie wasze najśmielsze oczekiwania!

Crime Cities



Teraz masz ogromną szansę stać się właścicielem tej niesamowitej produkcji!

WARIANT A:
Wystarczy odpowiedzieć na trzy proste pytania.

1. Kto jest producentem Crime Cities ?
   a) EIDOS
   b) TECHLAND
   c) INTERPLAY
2. Gdzie toczy się akcja Crime Cities ?
   a) w miastach
   b) w starożytnych zamkach
   c) w podwodnych głębinach
3. Czym poruszamy się w Crime Cities?
   a) czołgami
   b) śmigłowcami
   c) samochodami przyszłości

WARIANT B:
Zaprojektuj własny pojazd, którym chciałbyś poruszać się w Crime Cities. Technika dowolna.

Wśród osób, które wezmą udział w konkursie rozlosujemy:

10 gier Crime Cities

15 innych gier

25 plakatów

25 koszulek

Odpowiedzi i projekty prosimy nadsyłać na adres:
TECHLAND
63-400 Ostrów Wlkp.
ul. Żółkiewskiego 3
z dopiskiem:
KONKURS CD ACTION
do dnia 31.08.2000.

Do zabawy zapraszają: CD ACTION techland

Więcej informacji na stronie : www.techland.com.pl/CrimeCities/cc1.htm

Pracownia fotograficzna

Co zrobić, aby cyfrowe zdjęcia wyglądały profesjonalnie

Cyfrowa obróbka obrazu pozwala nam pracować nad zdjęciami bez wchodzenia do ciemni. Za chwilę pokażemy Wam, jak wyposażyć swoją pracownię.

Prowadzenie sklepu z artykułami fotograficznymi to dziś trudny kawałek chleba. Jeszcze w połowie lat 90. można było spokojnie oferować Jasiowi Kowalskiemu zwykłe aparaty 35-milimetrowe, a zapaleńcom lustrzanki (SLR). Później trzeba było zrobić w magazynie miejsce dla masy urządzeń pracujących w systemie ASP (Advanced Photo System). Potem kolejne półki zajęły aparaty cyfrowe, a teraz, jeśli nie chcemy stracić klientów na rzecz komputerowych potentatów, trzeba zamówić kolejny regał na skanery i drukarki. Kiedy sobie człowiek pomyśli, jak często trzeba było przestawiać półki w sklepie i magazynie, zaczyna się zastanawiać, czy nie lepiej byłoby mu może w branży meblarskiej. No, cóż.

Z punktu widzenia fotografa w zeszłym roku rewolucja cyfrowa nabrała w końcu rozpędu. Wreszcie istnieją aparaty cyfrowe, które mogą konkurować z tradycyjnymi modelami 35-milimetrowymi i drukarki, które spełniają oczekiwania fotografika. Zapaleńcy będą się dąsać i prychać, że sztuka zanika, ale trudno im będzie odróżnić obraz stworzony i poddany obróbce w sposób tradycyjny od zdjęcia przetworzonego cyfrowo.

Kolejną zmianą, która niedawno się dokonała, jest pojawienie się narzędzi umożliwiających każdemu tworzenie i przetwarzanie własnych obrazów w technologii cyfrowej.

W naszym cyklu opisujemy rozwiązania zarówno niedrogie, jak i bardziej kosztowne. Czytelnik może więc zacząć od poziomu, na jaki go aktualnie stać. W tym numerze prezentujemy sposoby na wprowadzenie obrazu do komputera. W przyszłym zajmiemy się obróbką graficzną, a w ostatniej części przyjrzymy się ostatecznej formie naszych grafik. Kończąc lekturę cyklu, Czytelnik będzie mógł uznać, że opanował podstawy przetwarzania obrazów cyfrowych.

Przy normalnym rozmiarze odbitek, 2-megapikselowy cyfrak zaczyna poważnie konkurować z tradycyjnymi lustrzankami.

Obrazy na CD

Najprostszym sposobem na przetworzenie obrazu, utrwalonego na błonie, do postaci cyfrowej jest oddanie filmu do fotograficznego punktu usługowego. W lepszych laboratoriach wykonuje się usługę polegającą na przetworzeniu zdjęć z filmu bezpośrednio do postaci cyfrowej - pliki nagrane zostają na CD. Po trzech dniach otrzymujemy zestaw odbitek i krążek z naszymi zdjęciami. Usługa ta kosztuje kilkadziesiąt złotych, w zależności od rodzaju filmu i liczby klatek. Jeśli dostarczamy film 35-milimetrowy, otrzymujemy zdjęcia w rozdzielczości 1536x1024 piksele; z filmu APS mamy pliki 1536x864. Zdjęcia zachowane są w formacie JPEG, można je przeglądać w dowolnym programie graficznym. Zdjęcia mogą być przetwarzane, drukowane, wysyłane e-mailem. Bez najmniejszego wysiłku można wykorzystać je do tworzenia sekwencji obrazów - prezentacji, czy ustawić jako tapetę pulpitu.

Usługa ta jest nieskomplikowana, dość tania i wygodna. Biorąc pod uwagę fakt, że w cenie ujęte jest wykonanie odbitek, trudno znaleźć jakieś wady takiego rozwiązania, ale istnieją powody, dla których niektórzy mogą zdecydować się na inną opcję. Przede wszystkim materiałem wyjściowym jest tu nie wywołany film, więc metoda ta nie ma zastosowania do istniejących odbitek i negatywów. Poza tym, choć rozdzielczość plików jest wystarczająca do standardowych formatów zdjęć, jeśli interesuje nas większy rozmiar, nie uzyskamy dobrej jakości. Alternatywą jest inna usługa Kodaka - Photo CD - z istniejących już odbitek lub negatywów możemy otrzymać pliki w rozdzielczości 3072x2048 pikseli. W pracowniach obróbki obrazu możemy po prostu zamówić zeskanowanie zdjęć - w tym przypadku możemy wybrać rozdzielczość i format.

A teraz skanowanie...

Skanery nie są towarem tak luksusowym, jak aparaty cyfrowe, są stosunkowo niedrogie i mają wiele zastosowań, tak więc omawiając obróbkę grafiki, należy im poświęcić właściwą uwagę. W połączeniu z drukarką, skaner zyskuje rangę urządzenia poligraficznego; gdy połączymy go z modemem, otrzymujemy faks; poza tym trzeba jeszcze mieć na uwadze jedno ważne zastosowanie: przetwarzanie odbitek do postaci umożliwiającej tworzenie prywatnej galerii.

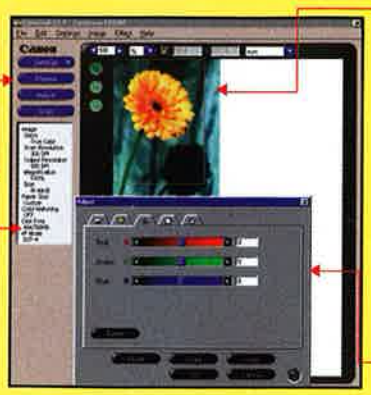
Przyzwoity skaner płaski można kupić już od 500 zł. Co to znaczy "przyzwoity"? W ocenie skanera trzeba wziąć pod uwagę pięć podstawowych cech: technologię skanowania, rozdzielczość, głębię kolorów, odwzorowanie kolorów i interfejs.

Tradycyjne skanery oświetlają skanowany obraz światłem białym, które kierują następnie, poprzez system soczewek i luster na matrycę CCD, która przetwarza je na dane. Niedawno producenci wdrożyli nową technologię z wykorzystaniem optycznego czujnika kontaktowego (ang. contact image sensor, CIS). Skanery CIS mają wbudowane w głowice skanujące nie tylko źródła światła, lecz także elementy światłoczułe, dzięki czemu promienie nie przechodzą przez system luster i

Wczytywanie obrazu

TWAIN

Nazwa TWAIN jest dosyć trudna do rozszyfrowania. Dlatego niektórzy tłumaczą ją po angielsku jako Technology Without An Interesting Name - technologia pozbawiona interesującej nazwy. W każdym razie chodzi tutaj o interfejs umożliwiający komunikację skanerów i aparatów cyfrowych z aplikacjami. Jeżeli nasz skaner wyposażony jest w oprogramowanie zawierające sterownik TWAIN, można go obsługiwać z poziomu każdego programu graficznego kompatybilnego z tym standardem. Dzięki tej technologii możemy otworzyć obraz skanowany lub istniejący na karcie aparatu cyfrowego bezpośrednio w programie do przetwarzania grafiki i poddać go obróbce. Bez TWAIN musielibyśmy uruchomić interfejs skanera, zeskanować zdjęcie, zachować je w odpowiednim formacie, a następnie otworzyć w programie graficznym.



Przyciski sterujące: po kliknięciu tych przycisków możemy zmieniać ustawienia, zobaczyć obraz w podglądzie, zoptymalizować ustawienia skanera lub skanować obraz.

Podgląd: nasz obraz przedstawiony jest w niskiej rozdzielczości. Podgląd pozwala nam wybrać obszar obrazu, który chcemy zeskanować.

Ustawienia: tu możemy zmieniać tryb skanowania (biało-czarny, skala szarości albo kolorowy) oraz rozdzielczość. Znajdziemy tu także informację o przybliżonej wielkości pliku.

Okno optymalizacji: optymalizacja ostrości, jasności i kolorów zanim zaczniemy skanowanie, pozwoli nam oszczędzić czas po zeskanowaniu.

soczewek. Są mniejsze, lżejsze i tańsze od modeli w technologii CCD, jednak jakość otrzymywanego obrazu jest zazwyczaj niższa.

Rozdzielczość wpływa na liczbę szczegółów widocznych na obrazie, mierzy się ją zaś w jednostce zwanej dpi (ang. dots per inch - piksele na cal) - w pionie i w poziomie. Zawsze należy sprawdzić wartość rozdzielczości optycznej. W większości skanerów rozdzielczość można sztucznie podwyższyć za pomocą interpolacji, jednak jest to efekt wyraźnie wymuszony. Nie dajmy się zwieść, jeśli chodzi o rozdzielczość. Mogłoby się wydawać, że jeżeli skanujemy zdjęcie, które zamierzamy umieścić na naszej stronie internetowej w rozdzielczości 72 dpi, wystarczy, gdy skaner będzie pracował w 300x300 dpi. Jednak ze skanera o charakterystyce 600x1200 dpi uzyskamy obraz ostrzejszy i będziemy mieli znacznie większy wybór, jeśli chodzi o powiększanie detali przy niewielkiej różnicy cen.

Głębia koloru określa liczbę odcieni, które rozróżnia skaner. Żeby skanować fotografie, potrzebujemy modelu co najmniej 24-bitowego, w praktyce zaś warto zainwestować w skaner 30- lub 36-bitowy, nie dlatego, że nasze pliki będą bardziej kolorowe, lecz ponieważ dzięki różnicy między odcieniami na zdjęciu gra świateł będzie lepiej widoczna, a szczegóły wyraźniejsze.
Świetnie, gdy nasz skaner rozróżnia dziliony kolorów, ale jeszcze ważniejsze, by poprawnie je odwzorowywał. Niestety nie uda się określić zdolności odwzorowywania, potrząsając pudełkiem, nie dowiemy się tego nawet z charakterystyki technicznej. Jedynym źródłem informacji pozostają wyniki testów porównawczych i opinie znajomych.

Jeżeli chodzi o interfejs, mamy trzy możliwości wyboru: szeregowy, USB lub SCSI. Najlepiej zdecydować się na USB, jeśli tylko nasz komputer obsługuje tę magistralę. Skanery podłączane do portu równoległego nie spisują się najlepiej, jeśli z tego samego portu korzysta napęd Zip (choć drukarka nie wydaje się przeszkadzać skanerowi w pracy), a SCSI nie jest warte wydatku, chyba że zależy nam na sprzęcie w pełni profesjonalnym. Zapaleńcy fotografii mogą zastanowić się nad nabyciem skanera, który pracuje bezpośrednio z negatywami lub slajdami. Kosztuje kilka tysięcy złotych i jest mniej wszechstronny niż skaner płaski, ale zapewnia lepszą jakość. W tym przypadku należy szukać modeli 36-bitowych, o rozdzielczości ponad 2400 dpi.
Skaner to dobra inwestycja, jeżeli jesteśmy zadowoleni z aparatu, którego używamy i fotografujemy regularnie albo chcemy skanować ilustracje czy tekst. Jednak jeżeli wykorzystanie wszystkich klatek filmu w aparacie zajmuje nam dużo czasu, skaner i tradycyjny aparat nie stanowią najlepszego rozwiązania.

Pstrykam, więc jestem

Jeśli nie zauważyliśmy pojawienia się na rynku aparatów cyfrowych, znaczy to, że jesteśmy bardzo nieuważni. Całkiem niedawno stanowiły one nowinkę wykorzystywaną głównie przez webmasterów, którzy chcieli szybko przygotować ilustracje do swoich tekstów, jednak zdążyły już wejść w fazę dojrzałego rozwoju i stać się poważną konkurencją dla aparatów tradycyjnych. Główną zaletą cyfrowych aparatów fotograficznych jest wydajność. Można wykonać zdjęcie, zobaczyć je, przenieść do komputera i pokazać całemu światu w czasie niewiele dłuższym niż fotografikowi pracującemu z tradycyjnym sprzętem zajmuje samo zrobienie zdjęcia.

Nie da się wybrać najlepszego momentu na kupno aparatu cyfrowego. Większość modeli zajmuje miejsce na sklepowej wystawie przez jakieś trzy miesiące, a potem trzeba je przecenić. Jednak jeśli wyboru dokonujemy rozważnie i wiemy dokładnie, o co nam chodzi, aparat może nam dobrze służyć kilka lat. Najważniejszymi kryteriami są elementy optyczne, rozdzielczość, pamięć, obsługa, żywotność baterii i kompatybilność. Jeśli chodzi o optykę, zoom optyczny sprawia, że aparat staje się wszechstronny. W teleobiektywach cyfrowych wykorzystane jest zjawisko interpolacji, często rozmazują się w nich krawędzie zdjęć, nie warto więc w nie inwestować. W niektórych aparatach soczewka może obracać się wokół własnej osi, dzięki czemu łatwo jest robić niezwykłe ujęcia, znad głowy czy ostrego kąta.

Mowa obrazów

Klucz do żargonu

24-bitowy kolor
System umożliwiający uzyskanie w komputerze do 16,7 miliona kolorów. Jest to wartość wystarczająca, by dobrze odwzorowywać fotografie.

Matryca CCD
Jest to układ scalony, który zamienia światło na ładunki elektryczne, które konwertowane są na dane binarne.

Digitalizacja
Konwersja tradycyjnego negatywu lub odbitki na obraz cyfrowy, zazwyczaj dokonywana poprzez skanowanie.

Interpolacja
Programowo sterowany proces polegający na tworzeniu dodatkowych pikseli w obrazie na bazie istniejących. Po jego zastosowaniu obraz zazwyczaj się rozmywa.

Megapiksel
Milion pikseli - jest to obszar powierzchni o bokach 1000 na 1000 pikseli.

Piksel
Pojedynczy punkt składający się na obraz cyfrowy. Skrót z angielskiego "picture element", czyli "element obrazu".

ppi/dpi
Według terminologii fachowej rozdzielczość obraz tworzony przez skaner składa się z pikseli, a obraz z drukarki z punktów. Stąd rozdzielczość obrazu skanera mierzy się w ppi (pixels per inch), a rozdzielczość wydruku w dpi (dots per inch). W praktyce jednak jednostka dpi często używana jest w obydwu sytuacjach.

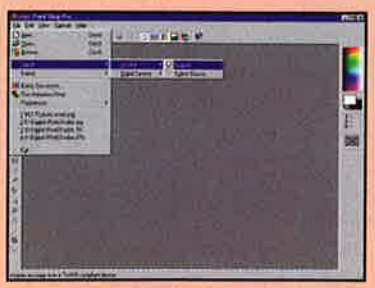
Rozdzielczość
Liczba pikseli na określonej powierzchni. W wypadku aparatów cyfrowych podaje się całkowitą liczbę pikseli w obrazie.

USB
Universal Serial Bus
Nowy interfejs, który ma zastąpić porty równoległe i szeregowe. Umożliwia szybszy transfer danych.

SCSI
Small Computer System Interface
Interfejs, który używany był dotychczas do obsługi skanerów, ale jak na razie nie stał się standardem.

Technologie

TWAIN
Skanowanie można przeprowadzić w sposób prosty - kładziemy fotografię w odpowiednim miejscu i włączamy przycisk. Jednak znacznie lepsze rezultaty uzyskamy, właściwie ustawiając kilka opcji. W tym przewodniku przedstawiamy skanowanie z poziomu Paint Shop Pro, ale podobne opcje znajdziemy w większości programów graficznych.

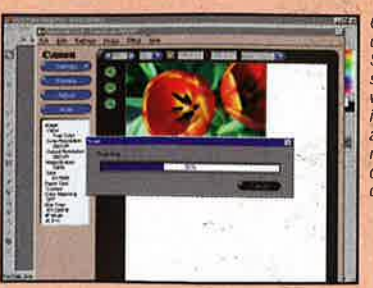


Zanim wczytamy zeskanowany obraz do Paint Shop Pro 6, musimy określić model skanera. Wchodzimy do menu File, Import, Twain, Select Source, następnie zaznaczamy nazwę naszego skanera i kliknąć Select. W celu rozpoczęcia skanowania rozwijamy menu File, Imoprt, Twain, Acquire.

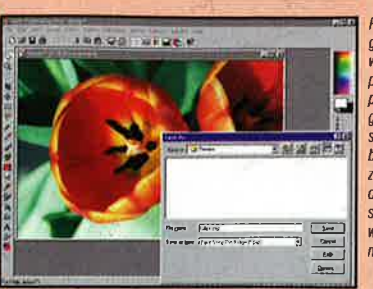
Określamy tryb skanowania (scan class) i rozdzielczość (resolution). Jeśli wiemy, jakie są nasze oczekiwania w stosunku do rozdzielczości wyjściowej i formatu, możemy zdać się na obliczenia przeprowadzone przez sterownik, ale zazwyczaj łatwiej wprowadzić dane samodzielnie.

Wykonujemy krótki skan wstępny (preview), aby na ekranie pojawił się nasz obraz, następnie zaznaczamy obszar, który chcemy zeskanować. Opcja Preview jest użyteczna, jeśli nie chcemy skanować całego obrazu. Im mniejszy obszar wybierzemy, tym krócej będzie trwało skanowanie.

Jeśli obraz nie wygląda dobrze na podglądzie, można spróbować zoptymalizować ustawienia. W naszym przykładzie chcemy, by najciemniejsze punkty miały kolor czarny, a najjaśniejsze biały. W ten sposób podniesiemy ostrość.



Gdy zadowala nas jakość obrazu, klikamy przycisk Scan i czekamy, aż skaner skończy pracę. Gdy skanowanie zakończy się okno interfejsu sterownika może albo się zamknąć, albo w niektórych przypadkach otworzyć się, w gotowości do dalszego skanowania.



Po powrocie do okna programu Paint Shop Pro powinniśmy natychmiast zapisać plik. Jeśli chcemy przeprowadzić obróbkę graficzną obrazu, najlepiej stworzyć kopię, na której będziemy pracować. W razie potrzeby łatwiej wrócić do pierwotnej postaci zeskanowanego pliku niż powtórnie skanować oryginał.

większość może pracować w trybie makro pozwalającym uzyskać ostry obraz obiektów znajdujących się blisko obiektywu.

Tak jak w przypadku skanerów wpadające do obiektywu światło jest przetwarzane na matrycy CCD, której rozdzielczość określa liczbę szczegółów na fotografii. Mierzy się ją, podając liczbę pikseli po przekątnych i na bokach zdjęcia albo też całkowitą liczbę pikseli tworzących obszar zdjęcia. Im większa rozdzielczość, tym lepsze są zdjęcia, jednak dodatkowe piksele kosztują. Za aparat o rozdzielczości 1 megapiksela trzeba zapłacić około 1500 zł. Zdjęcia wykonane takim aparatem mają rozdzielczość najwyżej 1152x864 piksele i nadają się do publikacji w sieci, można z nich także wykonać małe odbitki. Aparat z rozdzielczością 2 megapiksele kosztuje od 4 do 6 tysięcy, a otrzymane z niego zdjęcia o rozdzielczości 1600x1200 pikseli są nie do odróżnienia od fotografii wykonanych na filmie 35-milimetrowym. Ceny aparatów 3-megapikselowych zaczynają się od poziomu 6000 zł, zdjęcia mają rozdzielczość 2048x1536, co jest przydatne, jeśli zależy nam na powiększeniach.

Sama rozdzielczość nie gwarantuje jednak ostrych, kolorowych fotografii. Jakość zdjęć zależy też od możliwości ustawienia odpowiedniej ostrości i ekspozycji oraz kompresowania cyfrowych zdjęć bez ich uszkodzenia. Także w tym przypadku najlepszym źródłem informacji są artykuły prasowe i opinie znajomych. Od wielkości pamięci zależy liczba zdjęć, które można jednorazowo wykonać - wątpliwe, by nas zadowoliła. Dwa najpopularniejsze standardy to obecnie CompactFlash i SmartMedia. W zastosowaniach do aparatów niskiej i średniej rozdzielczości osiągają one porównywalne wyniki. Jeżeli zaś dysponujemy aparatem 3-megapikselowym, lepiej chyba wybrać CompactFlash, ponieważ w tym standardzie oferowane są karty o większej pojemności. Niektóre modele aparatów mogą także współpracować z 340-megabajtowym napędem microdrive produkcji IBM (około 1500 zł), który w dużym stopniu pomaga rozwiązać problem braku pamięci.

Aparaty cyfrowe

Pstrykanie
Aparaty cyfrowe zazwyczaj mają więcej przycisków niż tradycyjne, ponieważ oferują więcej opcji. MX-1500 produkcji Fujifilm jest urządzeniem dość typowym.

Aparaty cyfrowe często wydają się być zaprojektowane specjalnie dla osób o długich, smukłych palcach, którymi potrafią pewnie uchwycić nawet najbardziej śliskie powierzchnie, warto więc wziąć aparat do ręki, nim zdecydujemy się na kupno. Sprawdźmy, czy przełączanie trybów i opcji menu nie sprawia nam kłopotu, przekonajmy się, czy jesteśmy w stanie zobaczyć obraz na wyświetlaczu LCD w ostrym świetle słonecznym. Jeśli chodzi o żywotność baterii, zazwyczaj mamy do czynienia z irytującą krótkowiecznością. Jeżeli model, którym jesteśmy zainteresowani wyposażony jest tylko w zwykłe "paluszki" alkaliczne, warto wydać dodatkowe kilkadziesiąt złotych na "akumulatorki", które będzie można ponownie naładować i ładowarkę.

Na koniec, większość aparatów wyposażona jest w kabel szeregowy lub USB, za pomocą którego przenosimy dane z aparatu do komputera. Lepiej jest wybrać USB, szczególnie w przypadku fotografowania w dużej rozdzielczości, ponieważ ta technologia zapewnia wydajniejszy transfer danych. Dostępne są też czytniki umożliwiające przenoszenie plików bezpośrednio z kart pamięci.

Dla oszczędnych
Jeśli brakuje nam funduszy i chcemy ograniczyć się do robienia zdjęć bez odchodzenia od komputera, można rozważyć zakup kamery internetowej (300-600 zł). Za pomocą takiego urządzenia można wykonywać zdjęcia w niskiej rozdzielczości, jakość jednak nie jest najlepszą, ze względu na to, między innymi, że ogranicza ją słabe oświetlenie w pomieszczeniach zamkniętych. Takie zdjęcia nie nadają się do wydrukowania, lecz powinny wystarczyć do zilustrowania strony internetowej czy wykorzystania w aplikacjach, takich jak baza danych o pracownikach. Lepiej jest wybrać aparat wyposażony w CCD o rozdzielczości 640x480 pikseli, unikając tańszych modeli wykorzystujących interpolację.

Aparaty cyfrowe świetnie sprawdzają się w sytuacjach, gdy mamy mało czasu. Jeżeli nie uda nam się pierwsze zdjęcie, szybko możemy wykonać następną fotografię. Nie tracimy czasu i pieniędzy na wywołanie i wykonanie odbitki - natychmiast możemy zobaczyć efekt i w razie potrzeby poprawić błędy. Główną wadą aparatów jest ich niezaspokojony apetyt na pamięć i elektryczność. Robiąc zdjęcia wakacyjne aparatem cyfrowym, gdy nie mamy dostępu do komputera, możemy znaleźć się w sytuacji, że karta pamięci błyskawicznie się zapełnia, a baterie wyczerpują. Takich problemów nie ma, gdy zabierzemy na wyjazd aparat tradycyjny. Tak więc decyzja, czy wykonywać zdjęcia aparatem cyfrowym, czy zdecydować się na tradycyjny i przetwarzać fotografie na skanerze, zależy od tego, w jaki sposób będziemy wykorzystywać aparat i jak szybko będziemy potrzebować zdjęć. □

Oprac. Piotr Domański

Galeria zdjęć

Zdjęcia zrobione przez innych

Przypuśćmy, że potrzebujemy fotografii z Australii, ale nie mamy czasu, ani pieniędzy, żeby tam się wybrać. Możemy zainscenizować australijski krajobraz w piaskownicy. Lepiej jednak chyba znaleźć gotowe zdjęcie. Zasobniejsi mogą nabyć CD zawierające zdjęcia, z których można bezpłatnie korzystać, na przykład od PhotoDisc (www.photodisc.com) i Corel (www.corel.com). Gdy kupimy dysk, możemy swobodnie korzystać ze zdjęć, ale warto uważnie przeczytać umowę licencyjną.
Inną możliwością jest zakupienie pojedynczych ilustracji na jednej z wymienionych stron albo w witrynie Corbis (www.corbis.com). Jeśli chodzi nam o obraz do wykorzystania w celach prywatnych, niekomercyjnych - w Corbisie zdjęcie 640x480 kosztuje około 3 dolarów.
Jeżeli nasz budżet pozwala nam jedynie na wykorzystanie zdjęć darmowych, możemy pobrać mnóstwo darmowych zdjęć z witryny NASA (nix.nasa.gov), chociaż możemy tu liczyć przede wszystkim na fotografie związane z eksploracją kosmosu. Free.foto.com (www.freefoto.com) to bardziej wszechstronne archiwum zawierające ponad 7000 fotografii, które można bezpłatnie wykorzystać w celach niekomercyjnych. Uczniowie i nauczyciele mogą także korzystać z archiwum związanego z tematyką edukacyjną na witrynie Dorling Kindersley Eyewitness Encyclopedia (www.eyewitness.dk.com).

Potrzebujesz zdjęcia? Spróbuj w www.corbis.com.

MAGIX creative entertainment www.magix.com

MAGIX music maker generation 5
Stwórz swój własny hit na komputerze
Kompletny zestaw produkcyjny

> Zapisywanie muzyki i video na dysku twardym
> Beat box i syntezator analogowy
> Mixer, filtry, efekty i wyszukiwarka BPM
> Bezpośredni import audio CD
> Sesje grupowe poprzez Internet oraz wyszukiwanie dźwięków online
> 2,600 plików dźwiękowych i video na 3 CD

99,– zł.
Profesjonalna polska wersja językowa

MAGIX music maker junior
Twórz muzykę i video
Zestaw dla początkujących

> Łatwy w użyciu: funkcja "click & play"
> Aranżacja 8 ścieżek dźwiękowych
> Kreator piosenek
> Wyczerpujący samouczek
> Ponad 600 plików dźwiękowych i video

69,– zł.
Profesjonalna polska wersja językowa

www.magix.com

MAGIX
just more

CODA Dystrybucja: 01-958 Warszawa, ul. Jowisza 8, tel.: (0 22) 864 78 25

Panel sterowania

Centrum kontroli Windows 98

Czas przejąć pełną kontrolę nad komputerem. "Panel sterowania" Windows przeniesie nas szybko do kluczowych ustawień peceta.

Wiemy już, że Windows to skomplikowane oprogramowanie posiadające wiele ustawień i opcji. Windows 98 gromadzi większość tych funkcji w pojedynczym, czytelnym oknie zwanym "Panelem sterowania". Aby otworzyć "Panel sterowania", po prostu rozwijamy menu startowe przyciskiem "Start", po czym wybieramy "Ustawienia" i "Panel sterowania". W "Panelu sterowania" mamy szereg ikon, które zachowują się w sposób podobny do zwykłych programów - podwójne kliknięcie na którejś z nich otwiera okno dialogowe, w którym możemy wprowadzać określone zmiany w działaniu naszego komputera.

Panel sterowania zawiera około 30 ikon, pod każdą z nich kryje się okno dialogowe z dalszymi opcjami i ustawieniami. Uważaj, byś nie zmienił za dużo, w przeciwnym razie Windows może już nigdy nie odzyskać dawnego wyglądu!

Kluczowe składniki "Panelu sterowania"

Poniżej omawiamy najważniejsze składniki "Panelu sterowania" wraz z sugestiami, jak ich używać.

Dodaj nowy sprzęt: prawdopodobnie nie będziemy zbyt często korzystać z tej opcji, ponieważ większość sprzętu będzie wykrywana i konfigurowana przy starcie Windows. Jeśli jednak instalujemy starsze urządzenie nie wykorzystujące technologii Plug and Play to funkcja, ta może nam być potrzebna do wybrania odpowiednich sterowników.

Dodaj/Usuń programy: jest to prawdopodobnie najpożyteczniejsza opcja w Panelu sterowania. Posługując się tym oknem dialogowym, możemy instalować nowe programy jednak przede wszystkim posłuży nam ono do odinstalowywania niepotrzebnego oprogramowania, jak również do sprawdzania, czy wszystkie wymagane przez nas składniki Windows są już zainstalowane. Po kliknięciu na zakładkę "Instalator systemu Windows", zobaczymy listę dostępnych składników Windows. Nowe składniki możemy dodawać z płyty instalacyjnej Windows.

Trzecia zakładka, czyli "Dysk startowy", jest również bardzo przydatna. W tym oknie możemy utworzyć specjalną dyskietkę startową, która posłuży nam do ponownego uruchomienia peceta, jeśli stanie się coś strasznego i Windows nie będzie potrafił się załadować. Każdy użytkownik Windows powinien sporządzić sobie taką dyskietkę.

Ekran: jako że podczas naszej pracy z komputerem przez większość czasu wpatrujemy się w ekran oczywistym jest, że powinniśmy dostosować jego parametry do naszych potrzeb. Poniższa opcja "Panelu sterowania" pozwala na zmianę tapety tła, wybór wygaszacza ekranu, zmianę koloru i wyglądu poszczególnych składników ekranowych, oraz włączanie bądź wyłączanie różnych efektów wizualnych Windows.
W oknie dialogowym "Ekran" możemy również włączyć funkcję Active Desktop (aktywny pulpit) jednak o wiele produktywniej można spędzić czas, dostrajając parametry karty graficznej w zakładce Ustawienia. W tym oknie dialogowym możemy zmieniać rozdzielczość ekranu (ilość danych, jaką można upchać na danym monitorze - zalecane przynajmniej 1024 na 768, jeśli pozwala na to nasz wyświetlacz), ilość wykorzystywanych kolorów i ustawienia zaawansowane, takie jak częstotliwość odświeżania.

Opcje internetowe: a więc tutaj możemy zdecydować, by dana strona była naszą stroną główną? To znaczy stroną, która jako pierwsza zostanie wyświetlona, gdy uruchomimy przeglądarkę? I możemy też wybrać domyślne połączenie internetowe lub też zmienić któreś ze 101 innych ustawień Internet Explorera? Zanim zmienimy daną opcję, upewnijmy się, że potrafimy przywrócić poprzednie ustawienie.

Mysz: stara dobra myszka - dlaczego czasem tak trudno się z niej korzysta? Problem rozwiążemy, zmieniając w tym oknie dialogowym szybkość przesuwania kursora i prędkość podwójnego kliknięcia.

Dźwięki

Jak uczynić nasz komputer bardziej osobistym? Jeśli mamy już zabawne tło pulpitu, to możemy teraz dodać kilka komediowych efektów dźwiękowych. Ten składnik "Panelu sterowania" pozwoli nam skojarzyć ze sobą wydarzenia systemowe, takie jak uruchomienie komputera bądź zamknięcie okna programu, z określonymi dźwiękami.
Czasami w "Panelu kontrolnym" pojawiają się dodatkowe składniki wraz z instalowaniem nowego sprzętu bądź oprogramowania. Starajmy się ich nie przeoczyć, gdyż dzięki nim skonfigurujemy nowe komponenty tak, by lepiej odpowiadały naszemu stylowi pracy. □

Oprac. Marcin Bieszczanin

Podpowiedzi dla Windows

Utwórz skrót do "Kontrolerów gier"

- **Kliknij prawym klawiszem na ikonie "Kontrolery gier" i wybierz z menu pozycję "Utwórz skrót". Przenieś ten skrót na pulpit, a zaoszczędzisz mnóstwo czasu przy zmianie ustawień dla nowych gier!**
- **Zawsze sprawdzaj zawartość okna "Dodaj/Usuń programy".**
- **Zawsze, gdy zamierzasz usunąć program z systemu, najpierw sprawdź, czy możesz to zrobić za pomocą okna "Dodaj/Usuń programy". Jest to najbezpieczniejszy i najwygodniejszy sposób usuwania oprogramowania.**
- **Sprawdzaj, czy pojawiły się nowe ikony.**
- **Gdy będziesz instalował nowe programy, takie jak RealPlayer często stwierdzisz, że dodają one nowe ikony do "Panelu sterowania".**

Porady

Jak się dostać do tego panelu?

1 *"Panel sterowania" można otworzyć na kilka sposobów. Jeśli masz klawiaturę z klawiszem Windows wystarczy, że przytrzymasz ten klawisz i naciśniesz "C" (o dziwo, funkcja ta nie działa we wszystkich komputerach, jednak większość z nich udostępnia to rozwiązanie). W przeciwnym przypadku możesz użyć sekwencji Start/Ustawienia/Panel sterowania.*

2 *A może coś bardziej przebiegłego? Możesz dodać wszystkie składniki "Panelu sterowania" do menu Start. Dzięki temu nie będziesz już musiał otwierać okna Panelu, by użyć danej funkcji. W tym celu w katalogu Mój komputer otwórz napęd "C:", a następnie katalog "Windows".*

3 *Jeśli zobaczysz ostrzeżenie odnośnie wyświetlania plików katalogu Windows, pomiń je, klikając na łącze "Pokaż pliki" po lewej stronie ekranu. Następnie odszukaj folder "Menu Start", otwórz go, kliknij prawym klawiszem i wybierz "Nowy", a następnie "Folder". Czas na magiczną sztuczkę.*

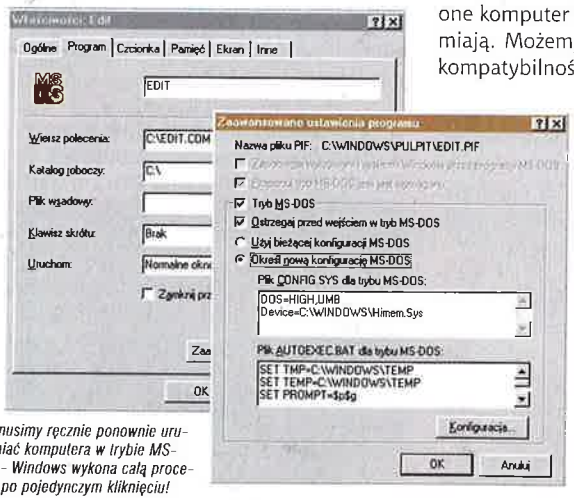
4 *Kliknij prawym klawiszem na nowy folder i wybierz "Zmień nazwę". Teraz wpisz dokładnie poniższą nazwę: Panel sterowania. {21ec2020-3aea-1069-a2dd-08002b30309d}. Gdy teraz uruchomisz menu Start, zauważysz dodatkową pozycję o nazwie "Panel sterowania". Sprawdź, co się stanie, gdy na nią klikniesz.*

Uruchamiamy programy MS-DOS

Mistrzowskie umiejętności

Windows króluje, jednak wciąż zdarza się, że chcemy uruchomić gry lub aplikacje MS-DOS. Przedstawiamy niniejszym garść porad dla oprogramowania w stylu retro...

Pomimo że Windows jest w pełni kompatybilny z programami DOS, to interfejsy użytkownika tych dwóch systemów są zupełnie różne. W Windows prawie wszystkie polecenia możemy wydawać za pomocą myszki, tymczasem DOS jest nierozerwalnie związany z interfejsem wiersza poleceń. Przestrzeganie poniższych zaleceń pozwoli nam zainstalować większość programów DOS: Wybieramy Start, Programy, Tryb MS-DOS i



Nie musimy ręcznie ponownie uruchamiać komputera w trybie MS-DOS - Windows wykona całą procedurę po pojedynczym kliknięciu!

stosujemy się do procedury instalacyjnej, proponowanej przez instalowane oprogramowanie.

Nowe oprogramowanie możemy uruchomić przy użyciu wiersza poleceń, jednak o wiele lepszym rozwiązaniem jest utworzenie skrótu uruchamianego w Windows. Wystarczy, że przy pomocy Eksploratora odszukamy właściwy plik programu (o nazwie podanej w DOS-owych parametrach ładowania), utworzymy skrót i przeciągniemy go w wygodne dla nas miejsce.

Oprogramowanie DOS źle się sprawuje?
Domyślnie Windows próbuje uruchomić oprogramowanie DOS w oknie wraz z wszystkimi dostępnymi skrótami klawiaturowymi. Niektóre aplikacje rozwiązanie to jednak przerasta, w związku z czym zawieszą one komputer lub też wcale się nie uruchamiają. Możemy precyzyjnie określić zakres kompatybilności z Windows dla każdej aplikacji, klikając prawym klawiszem bezpośrednio na programie i wybierając "Właściwości". Jeśli zmusimy program, by uruchamiał się w trybie pełnoekranowym i odpowiednio dobierzemy obszar pamięci do danego programu, to w wielu przypadkach uda nam się ukryć obecność Windows, a jednocześnie będziemy mogli przełączać się pomiędzy aplikacjami kombinacją klawiszy [Alt] + [Tab].

Wolna praca programów działających w tle
Programy MS-DOS potrafią zajmować większość mocy obliczeniowej procesora, co jest korzystne w przypadku gier, ale okazuje się mniej użyteczne, jeśli chcemy mieć jednocześnie uruchomionego Worda i kilka innych dużych programów. Niestety Windows 95 i 98 same w sobie nie oferują żadnego rozwiązania tego problemu. Na szczęście istnieje mnóstwo ogólnodostępnych darmowych programów narzędziowych, które służą do korygowania tej sytuacji. Dobrym przykładem jest tutaj Tame. Szczegółowe dane na jego temat znajdziemy pod adresem www.mindspring.com/~dgthomas/tame.htm

Program wciąż się zawiesza bądź działa za wolno - co się dzieje?
W tej sytuacji musimy się pogodzić z faktem, że nasz program nie będzie działał w oknie DOS-owym Windows. Nie znaczy to jednak, że nie będzie on działał wcale. Od tego momentu mamy wybór: albo uruchomimy ponownie komputer w trybie MS-DOS (wybierając Start, Zamknij) albo, co będzie sprytniejszym rozwiązaniem, utworzymy ikonę, po kliknięciu której komputer uruchomi się ponownie w trybie MS-DOS, ładując od razu nasz program. W tym celu klikamy na przycisk "Zaawansowane" na karcie "Program" okna dialogowego, o którym mowa w tekście po prawej stronie. Zaznaczamy opcję "Tryb MS-DOS" i wprowadzamy w plikach konfiguracyjnych dodatkowe wiersze poleceń, jeśli wymaga tego oprogramowanie lub wybieramy którąś z pozycji po kliknięciu na przycisk "Konfiguracja". Gdy teraz podwójnie klikniemy ikonę, Windows załaduje się ponownie i uruchomi aplikację sprawiającą problemy. Dodatkową zaletą będzie trochę szybsza praca programu, wynikająca z odciążenia procesora, który odtąd będzie obsługiwał tylko ten jeden program. □

Oprac. Marcin Bieszczanin

Tryb MS-DOS

Przydatne porady

Nawigacja po katalogach w oknie DOS jest bardzo prosta - wystarczy wpisać cd i przeciągnąć ikonę folderu bądź pliku bezpośrednio do okna, a pełna ścieżka dostępu zostanie wpisana automatycznie!
Wpisz WIN zamiast EXIT, aby powrócić z trybu MS-DOS do Windows - unikniesz w ten sposób powtórnego ładowania systemu!

Wydajne narzędzia

MS-DOS Options

Windows umożliwia łatwe tworzenie nowego środowiska DOS dla każdego programu, jednak zakres wbudowanych w system opcji konfiguracyjnych (pojawiających się po naciśnięciu przycisku "Konfiguracja" w oknie dialogowym "Zaawansowane ustawienia programu") jest raczej skromny. Program MS-DOS Options to przydatne narzędzie, dzięki któremu możemy dodawać własne pozycje do standardowego zestawu opcji. Przykładowo, jeśli chcemy załadować specjalne sterowniki dla naszej karty graficznej to wystarczy, że przeprowadzimy jednorazową konfigurację w MS-DOS Options, a przy kolejnej instalacji gry lub programu narzędziowego po prostu zaznaczymy odpowiednie pole wyboru.

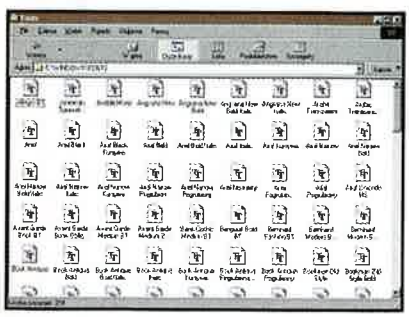
Gdy mamy do dyspozycji MS-DOS Options, nie musimy już pamiętać tych wszystkich zagadkowych komend, by uruchomić oprogramowanie.

250 porad...

Uporządkuj skróty, usprawnij funkcjonowanie systemu i ustaw swojego peceta tak, aby galopował jak zdrowy rumak (lub rumiany zdrowak). Windowsom też się to spodoba.

Łatwo jest zlekceważyć Windows. Ot, taki miło i prosto wyglądający systemik, całkiem przyjemny w obsłudze. Jednak to tylko na powierzchni. Jeśli ktoś spróbuje zastanowić się, co to znaczy system operacyjny, szybko okaże się, że jest to cały kompleks software'owy, czuwający nad wszystkim w twoim komputerze, od sterowania twardymi dyskami, po kontrolę obrazu, który dociera na ekran twojego monitora. Dla większości ludzi Windows to jedynie platforma, z której odpalane są inne aplikacje, jednak kilka trików może sprawić, że twój pecet będzie pracował o wiele szybciej i stanie się jeszcze milszy w użytkowaniu. Już po kilku minutach przyspieszysz swój system, uprościsz często wykonywane zadania lub po prostu sprawisz, że będzie on wyglądał o wiele bardziej atrakcyjnie. Jednocześnie, aby tego dokonać, wcale nie musisz być techno-ekspertem. Większość udoskonaleń wymaga jedynie kilku kliknięć myszką.

Wszelkie czcionki, których nie potrzebujesz, możesz usunąć w folderze Windows\Fonts. Zachowaj tu jednak ostrożność - czcionki kryjące się za czerwonymi ikonami są wymagane przez Windows i nie powinieneś ich usuwać.



Na kolejnych kilku stronach zebraliśmy dla was więcej porad dla Windows, niż jesteście w stanie wypróbować od razu, ale powoli zapoznajcie się ze wszystkimi, a dzięki temu zdobędziecie wiedzę na temat dostosowania Windows tak, aby działał w sposób najlepiej wam odpowiadający. Następnie rzucimy okiem na kilka użytecznych opcji, w które wyposażona jest większość programów, którymi się posługujemy. Pokażemy, jak zainstalować nowy sprzęt i jak uporać się z najczęstszymi problemami związanymi z konfiguracją. Dalej zajrzymy głębiej w oczy Internet Explorerowi, aby przekonać się, czy może on jeszcze bardziej dostosować się do twoich potrzeb. Jeśli i tego ci za mało, powiemy nawet o skrótach klawiaturowych, które uproszczą poruszanie się w oknach. Skupiliśmy się tu na Windows 98, ale większość omawianych tu zmian można z powodzeniem przeprowadzić też pod Windows 95. Niezależnie od tego, czy jesteś starym wyjadaczem windowsowego chleba, czy też zaczynasz dopiero nieśmiało wyzierać przez okienka, zobaczysz, że istnieje wiele sposobów na to, by uprzyjemnić sobie pracę z tym systemem. Nieważne, czy używasz swojej maszyny do pisania tekstów, do szperania w Internecie, czy do przeprowadzania bilansu swoich finansów - rezultatem będzie system, który wygląda i sprawuje się o wiele lepiej niż kiedykolwiek przedtem.

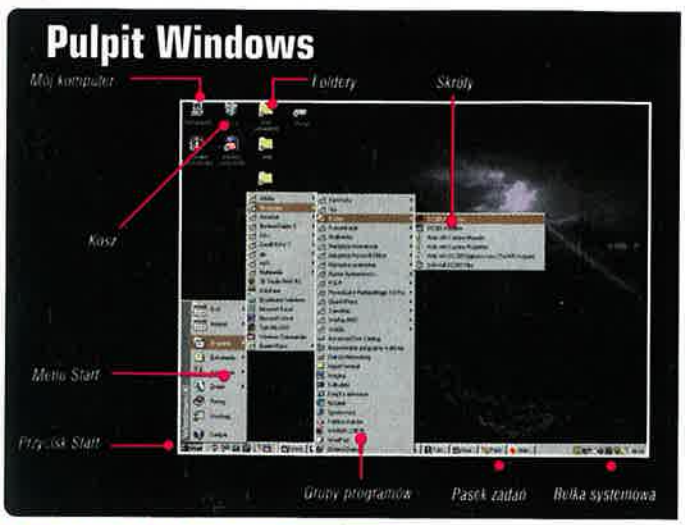
No to start

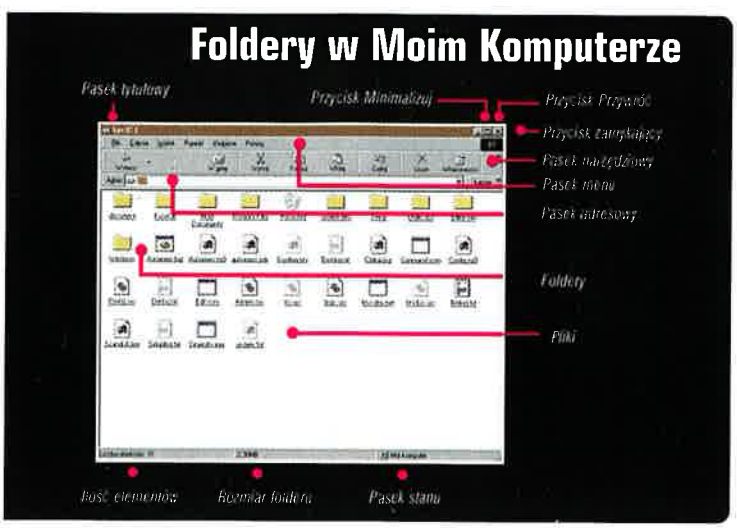
Menu Start to jeden z najistotniejszych składników Windows. Codziennie używasz go do odpalania swoich programów, zmiany ustawień systemowych czy w celu odszukania pliku, który jest ci właśnie potrzebny. Menu Start można łatwo dostosować do swoich potrzeb, dzięki czemu uruchamianie twoich ulubionych programów stanie się tak proste, jak nigdy dotąd.

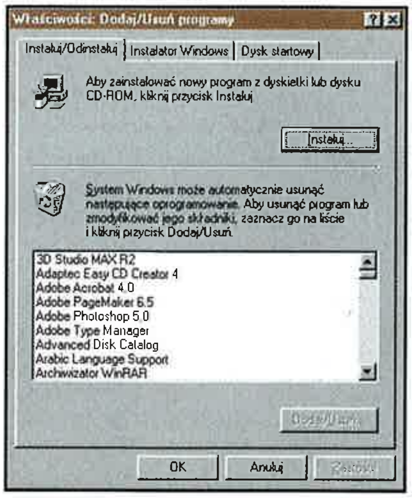
1 Jeśli umieścisz skrót do danego programu w Start->Programy->Autostart, będzie się on uruchamiał przy każdym starcie systemu. Oczywiście, im więcej takich programów, tym wolniejszy będzie start Windows.

2 Aby stworzyć nową grupę programów w swoim menu Start, kliknij Start->Ustawienia->Paski zadań i menu Start->Programy menu Start->Zaawansowane. Zostanie otwarte okno w stylu Eksploratora, gdzie będziesz mógł utworzyć nową grupę programów, klikając Nowy->Folder.

3 W tym samym oknie możesz utworzyć nowy skrót - kliknij prawym przyciskiem myszki, po czym wybierz Nowy->Skrót. Kliknij Przeglądaj, aby odnaleźć program, do którego ma się odnosić twój nowy skrót, a następnie nadaj skrótowi nazwę, którą łatwo będzie skojarzyć z daną aplikacją.







Jeśli chcesz odinstalować jakąś aplikację, zawsze posłuż się w tym celu odpowiednim narzędziem systemowym Windows (Panel sterowania->Dodaj/Usuń programy).

4 Skróty możesz dowolnie przesuwać i przenosić za pomocą operacji "przeciągnij i upuść". Kliknij na skrót, który cię interesuje, mając wciśnięty przycisk myszki, i przeciągnij go po folderze do nowego miejsca, w którym ma się znaleźć.

5 Skróty do plików typu help, readme, rejestracja on-line itd. możesz bez obawy usuwać. Po prostu zlokalizuj niechciany skrót, kliknij na nim prawym przyciskiem myszki i wybierz Usuń.

6 Możesz tworzyć skróty zarówno do programów, jak i plików. Stwórz skrót, jak zwykle, z tym że nie odnoś go do programu tylko do pliku. Teraz gdy klikniesz na skrót na swoim pulpicie, Windows natychmiast go otworzy, w odpowiednim programie.

7 Jeśli często używasz tych samych folderów, dobrze jest stworzyć do nich skróty. Znowu utwórz zwykły skrót, jednak nie poszukuj pliku, tylko wpisz nazwę folderu (np. C:\Moje dokumenty).

8 Jeśli ikona skrótu nie przypada ci do gustu, możesz ją zmienić. Kliknij prawym przyciskiem myszki na nią i wybierz Właściwości->Skrót->Zmień ikonę. W oknie nazwy pliku wpisz C\WINDOWS\SYSTEM\SHELL32.DLL, gdzie znajduje się potężna kolekcja ikon do wyboru.

9 Windows nie zawsze rozpoznaje pliki automatycznie - na przykład dokumenty typu read.me powinny być otwierane w Notatniku. Aby naprawić tę niedogodność, kliknij prawym przyciskiem myszki, trzymając jednocześnie wciśnięty Shift, na pliku i wybierz Otwórz z... Przeglądnij listę programów, wybierz Notatnik i kliknij Ok.

10 Nie musisz przechowywać swoich skrótów w menu Start, możesz je spokojnie umieszczać też na pulpicie lub w folderach. Aby tak się stało, kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Nowy->Skrót, i zrób to, co zwykle, aby go utworzyć.

11 Jeśli nie życzysz sobie, by dany skrót pojawił się na szczycie menu Start (ponad "Programami"), wybierz Ustawienia->Pasek zadań i menu Start->Programy menu Start->Zaawansowane. Przenieś niechciany skrót do folderu menu Start.

12 Dany plik możesz szybko skopiować na dyskietkę, klikając na nim prawym przyciskiem myszki i wybierając Wyślij do->Dyskietka 3,5 (A:). Jeśli w napędzie jest dyskietka, Windows zacznie automatycznie kopiować na nią wskazany plik.

13 Prawy przycisk myszki daje ci szybki dostęp do najczęstszych poleceń Windows, takich jak Wklej, Kopiuj, Wyślij do, tworzenie nowych folderów itp. Znajduje się tam również bardzo użyteczna funkcja Cofnij, która się przydaje, gdy na przykład niechcący usunąłeś jakiś plik.

14 Postaraj się, aby nazwy, które nadajesz plikom czy folderom, miały jakieś znaczenie, abyś wiedział, co zawierają. Nazwy możesz zmieniać po kliknięciu prawym przyciskiem myszki na pliku czy folderze, wybierając opcję Zmień nazwę i wpisaniu nowych danych.

15 Po folderach możesz się przemieszczać również za pomocą klawiatury. Klawiszami kursorów przesuwasz się w danym kierunku, PgUp i PgDn przewijają cały ekran od razu, a Enter wybiera plik.

16 Jeśli program przestanie działać, wciśnij i przytrzymaj klawisze [Ctrl]+[Alt]+[Del], aby ujrzeć listę uruchomionych programów - jeśli zauważysz przy którejś z wymienionych aplikacji uwagę "Nie odpowiada", kliknij na Zakończ zadanie, aby ją zamknąć. Czasami trzeba to powtórzyć kilka razy.

17 Użytkownicy IE 5 z prawej strony od przycisku startowego zauważą klika ikon. Można z nich utworzyć skróty, przeciągając je i puszczając w odpowiednim miejscu.

18 Kliknij prawym przyciskiem myszki na ikonach programowych w pasku systemowym, aby natychmiast przenieść się do opcji, które dana aplikacja oferuje.

19 Spraw, aby pasek startowy ukrywał się, gdy go nie używasz, po wybraniu Start->Ustawienia->Pasek zadań i menu Start. Wybierz Autoukrywanie i daj OK.

20 Pasek startowy możesz przesunąć na górę lub z boku ekranu, klikając i przeciągając go.

21 Skorzystaj z Panelu sterowania->Ustawienia regionalne, aby sprawić, by Windows wyświetlał polskie formaty daty i waluty.

22 Jeśli nie jesteś w stanie wpisać symboli " lub @, ustaw klawiaturę jako Pl (Panel sterowania->Klawiatura).

Panel sterowania->Ustawienia regionalne pozwala ustalić strefę czasową oraz format liczb i waluty

26 Wybierz Panel sterowania->Zarządzanie energią, aby ustawić opcje oszczędzania energii.
27 Przejdź do Start->Programy. Kliknij prawym przyciskiem myszki i wybierz Sortuj według nazw - uporządkujesz pozycje w menu Start.
28 Szybki dostęp do ostatnio otwartych dokumentów umożliwia wybranie Start->Dokumenty.
29 Kliknij prawym przyciskiem myszki pasek zadań i wybierz Paski narzędzi->Adres, aby wprowadzić URL bez uruchamiania Internet Explorera.
30 Umieść odnośniki IE w menu Start. Kliknij prawym przyciskiem myszki, po czym wybierz Paski narzędzi->Łącza.
31 Utwórz szybko nowy pasek narzędzi w menu Start->Pasek narzędzi->Nowy.
32 Kliknij prawym przyciskiem myszki na pasku zadań i wybierz Okna kaskadowo, aby wypełnić ekran.
33 Szybko uporządkuj pulpit. Kliknij prawym przyciskiem myszki na pasku zadań i wybierz Okna sąsiadująco poziomo.
34 Skrót możesz zmienić po kliknięciu na nim prawym przyciskiem myszki i wybraniu Właściwości.
35 Ustal rozmiar pasków zadań, przeciągając ich zaczepy.
36 Możesz zmienić wielkość ikon na pasku zadań, klikając prawym przyciskiem i wybierając Widok->Duży.
37 Odkryj teksty w nagłówkach pasków narzędziowych, klikając na nich prawym przyciskiem myszki i wybierając Pokaż tekst.
38 Szybko ściągnij wszystkie okna z pulpitu, klikając prawym klawiszem myszki na pasku zadań i wybierając Minimalizuj wszystkie okna.
39 Aby panować lepiej nad zawartością swoich zasobów, twórz foldery wewnątrz folderów.
40 Na swojej klawiaturze nie masz klawisza Windows? Naciśnięcie razem [Ctrl]+[Esc] daje ten sam efekt.
41 Szybkiej zmiany w nazwie pliku lub folderu możesz dokonać po naciśnięciu [F2].
42 Usuń listę ostatnio otwartych plików: Start->Ustawienia->Pasek zadań i menu Start->Programy menu Start->Wyczyść.
43 Pasek zadań możesz zwiększyć lub zmniejszyć, chwytając za jego krawędź myszką i przeciągając ją w odpowiednią stronę.
44 Wyłącz opcję Pokazuj zawartość okna podczas przeciągania w Panel sterowania->Ekran->Efekty.
45 W Panel sterowania->Ekran->Efekty możesz też ustalić opcję Wygładzaj krawędzie czcionek ekranowych.
46 W tym samym oknie dialogowym ustal Animację okien, menu i list.
47 Sprawdź folder Autostart po instalacji nowego oprogramowania, aby usunąć niepotrzebne elementy.
48 Aby pominąć ładowanie programów z Autostartu podczas ładowania Windows wciśnij klawisz [Shift].
49 Ściągnij ze strony Microsoft (http://www.microsoft.com/windows95/downloads/contents/wutoys/w95pwrtoysset/default.asp) wspaniałe narzędzie PowerToys.
50 Na dysku Windows 98 znajdziesz doskonały program do dostosowywania okien [illegible] [illegible].

INTERNETOWA
KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA
AHMA S.C.
WWW.AHMA.COM.PL

ZNAJDZIESZ U NAS:
Gry i programy komputerowe
Książki informatyczne
Książki sensacyjne, sf i inne
Albumy
Filmy DVD i video

PAMIĘTAJ!
WWW.AHMA.COM.PL

KUPON RABATOWY
AHMA S.C. KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA
GALERIA ŚRODKOWA DWORCA CENTRALNEGO
00-024 Warszawa, Al. Jerozolimskie 54
5%
PRZYNIEŚ KUPON DO NASZEGO SKLEPU A DOSTANIESZ RABAT NA ZAKUP KSIĄŻEK, FILMÓW, ARTYKUŁÓW MULTIMEDIALNYCH
WWW.AHMA.COM.PL

23 Opcja Panel sterowania->Użytkownicy jest przydatna, gdy z twojego peceta korzysta więcej osób.

24 Składniki Windows możesz usunąć, dzięki opcji Panel sterowania->Dodaj/Usuń programy.

25 Dysk startowy może przydać się w sytuacjach niebezpieczeństwa. Wybierz Panel sterowania->Dodaj/Usuń programy->Dysk startowy.

Jak się poruszać?

Skoro już twoje Windows wyglądają tak, jak sobie tego życzysz, pora na zorganizowanie swojej pracy w systemie. Dzięki naszym radom, zaoszczędzisz sporo czasu i nerwów.

51 Nowy plik możesz utworzyć w każdej chwili, klikając prawym przyciskiem w folderze lub na pulpicie i wybierając Nowy. Lista, którą zobaczysz, zależy od tego, jakie aplikacje masz zainstalowane w swoim komputerze, ale na sto procent będzie zawierała pozycję Nowy dokument tekstowy. Wybierz odpowiednią opcję i nadaj plikowi nazwę.

52 Menu Wyślij do (pojawiające się po kliknięciu prawym przyciskiem myszki na danej ikonie) daje ci więcej opcji, niż po prostu skopiowanie pliku na dyskietkę. Poza tym możesz tu dodać nowe pozycje, dodając swoje własne skróty w folderze C:\Windows\SendTo.

53 Gdy dostosowujesz menu Wyślij do swoich potrzeb, pozbądź się opcji, których nie używasz. Windows wydaje się tu niepotrzebnie rozrzutny, zatem usunięcie niechcianych pozycji będzie użyteczne. Nie bój się - operacja ta jest bezpieczna.

54 Jeśli chcesz znaleźć plik, który utworzyłeś lub zmodyfikowałeś w określonym dniu, przejdź do Start->Znajdź->Pliki lub foldery->Data. Wpisz datę i kliknij Znajdź.

55 Jeśli pamiętasz nazwę pliku, odszukaj go, włączając Start->Znajdź->Pliki lub foldery->Nazwa i lokalizacja. Zaznacz opcję Uwzględniaj podfoldery i wybierz dysk C: lub Mój komputer w oknie Szukaj w.

56 Swoje poszukiwania możesz ograniczyć do konkretnego rodzaju plików, wybierając zakładkę Zaawansowane i określając dany typ, na przykład Dokument tekstowy czy Dokument programu Microsoft Word. Tutaj możesz też zdefiniować maksymalny i minimalny rozmiar poszukiwanego pliku.

57 Jeśli nie jesteś pewny, jaką nazwę nadałeś swojemu plikowi, lub gdzie się on znajduje, w zakładce Zaawansowane wybierz typ pliku, a następnie kliknij Nazwa i lokalizacja. Wprowadź tekst, który chcesz odnaleźć w polu Z tekstem, i wciśnij Znajdź.

58 Pliki możesz też lokalizować za pomocą "dżokerów" - w Nazwa i lokalizacja wpisujesz na przykład "doku*.*", aby znaleźć wszystkie pliki, których nazwy zaczynają się od "doku". Jeśli nie jesteś pewny, jakiej użyłeś pisowni, w miejsce wątpliwej litery wpisz znak zapytania - na przykład po wpisaniu "s?owo" zostanie odszukana zarówno nazwa "słowo", jak i "slowo".

59 Możesz przeciągać i upuszczać pliki pomiędzy folderami w oknach Mój komputer czy Eksploracja Windows. Wystarczy kliknąć na plikach, które cię interesują i trzymając klawisz myszki wciśnięty, przeciągnąć je w nowe miejsce.

Jeśli nie podobają ci się domyślne ikony skrótów, możesz je podmienić: kliknij na niej prawym przyciskiem myszki, wybierz Właściwości, a następnie Zmień ikonę.

60 Pliki możesz też przenosić za pomocą metody wytnij i wklej. Podświetl pliki, które chcesz przenieść i wybierz Wytnij. Teraz przenieś się do foldera, w którym chcesz umieścić wybrane pliki i kliknij Wklej.

61 Jeśli nie chcesz przenosić pliku, tylko go skopiować, zamiast Wytnij wybierz Kopiuj. Gdy wklejasz plik do innego folderu, zostanie utworzony jego duplikat, a plik źródłowy pozostanie nie zmieniony.

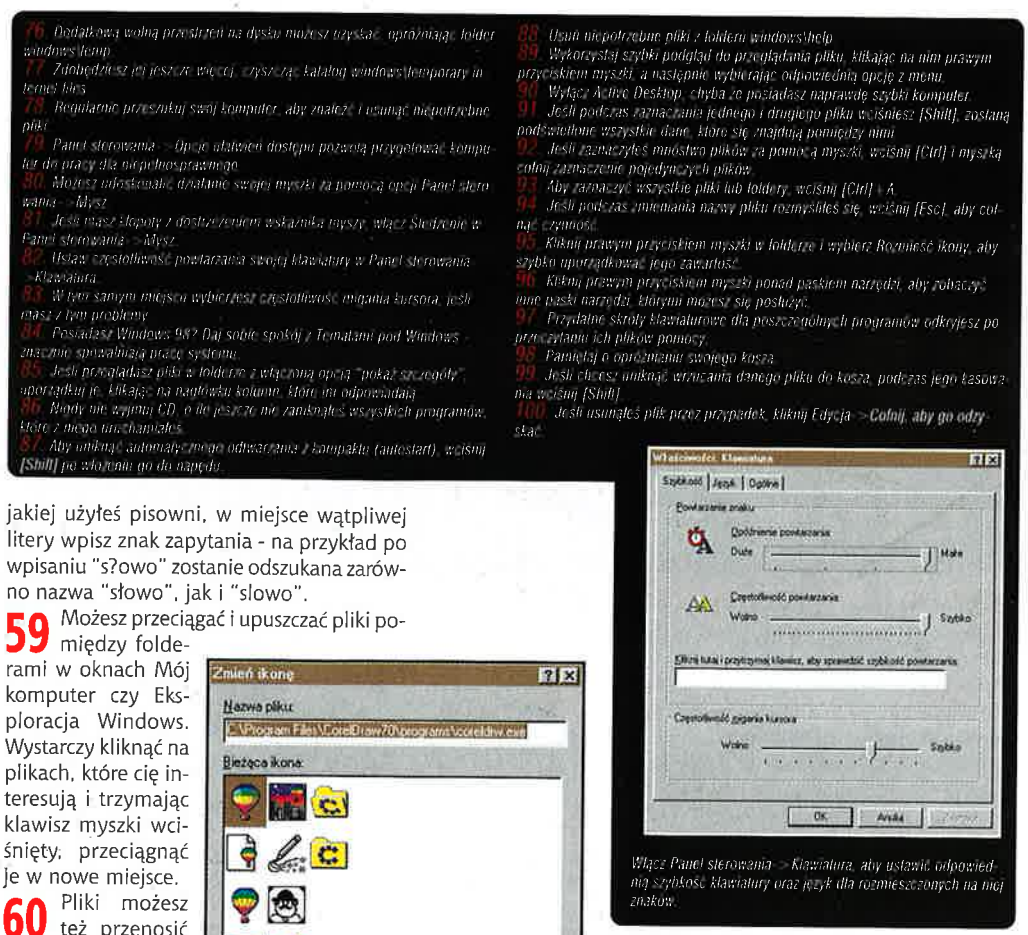
62 Wygaszacze ekranu włączają się automatycznie po określonym czasie, oszczędzając twój monitor. Jeśli chcesz zmienić czas, po którym wygaszacz się włącza lub włączyć inny wygaszacz, kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Właściwości->Wygaszcz ekranu.

63 W Windows zainstalowanych jest domyślnie kilka schematów kolorów. Odnajdziesz je, klikając prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierając Właściwości->Wygląd. Wybierz odpowiedni wzorzec z rozwijanego menu z opcjami Schemat.

64 Jednolity, nudny kolor na swoim pulpicie możesz zastąpić jakąś interesującą grafiką, zwaną tapetą. Kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie, wybierz Właściwości->Tło i określ obrazek. Opcja Sąsiadująca duplikuje obrazek, rozrzucając jego kopie po całym ekranie.

65 Jeśli standardowe czcionki Windows nie przypadły ci do gustu, możesz je zmienić. Kliknij na pulpicie prawym przyciskiem myszki, kliknij Właściwości i wybierz zakładkę Wygląd. Teraz określ poszczególne części ekranu Windows za pomocą rozwijanego menu Element. Menu Czcionka pozwoli zmienić ci fonty.

66 Zmień rozdzielczość swojego ekranu oraz ilość kolorów, wybierając Ekran->Właściwości->Ustawienia. 800x600 to optymalne rozwiązanie dla większości monitorów.



67 Wygląd swoich folderów możesz zmienić, wybierając Mój komputer->Widok->Opcje folderów. Styl sieci Web umożliwia zachowanie się folderów jak stron WWW.

68 Jeśli klikniesz na dany plik w folderze, gdy włączyłeś opcję Styl sieci Web, Windows wyświetli miniaturowy podgląd w lewej dolnej części okna.

69 Dostosuj wygląd pojedynczych folderów w Mój komputer->Widok->Dostosuj ten folder. Zrób tak tylko w wypadku, gdy masz szybki komputer.

70 Zmień domyślny folder roboczy dla danego programu, edytując właściwości jego skrótu. Kliknij na nim prawym przyciskiem, dalej Właściwości i zmień ścieżkę w polu "Rozpocznij w" na inną.

71 W Wordzie 2000 możesz chronić hasłem pojedyncze pliki: Plik->Zachowaj jako->Narzędzia->Opcje ogólne.

72 Kliknij prawym przyciskiem myszki na C: w Mój komputer, a następnie wybierz Narzędzia, by skorzystać z kilku przydatnych opcji.

73 Z menu narzędzia (Start->Akcesoria->Narzędzia systemowe)

Żargon

Zawieszenie
Sytuacja, gdy Windows przestają działać, zwykle na skutek niewłaściwego zachowania się jakiejś aplikacji. Po zawieszeniu się systemu zawsze uruchamiaj ponownie swojego peceta.

Rozwijane pole
Po kliknięciu na takie pole zostaje wysunięte menu z dostępnymi opcjami.

Czcionka
Inaczej font, decyduje o tym, jak wygląda tekst, który wprowadzasz do komputera. Niektóre czcionki (np. Tahoma) dają się łatwo czytać na ekranie, a inne (te z kursywą) - nie.

Minimalizuj
Zminimalizowanie okna oznacza zwinięcie go do paska zadań na dole ekranu Windows. Program, którego okno zminimalizowałeś w dalszym ciągu pracuje.

Przywróć
Odwrotność opcji Minimalizuj. Jeśli przywracasz okno programu, wyskakuje ono na całą objętość ekranu.

Plug and Play
Urządzenia tego typu są automatycznie rozpoznawane przez Windows. Przynajmniej w teorii ich instalacja oznacza jedynie podłączenie ich do komputera.

Ponownie uruchomienie
Sytuacja, gdy wyłączasz i włączasz na nowo swój komputer, na przykład po instalacji nowego oprogramowania

raz na miesiąc uruchamiaj Defragmentator dysków, aby twój pecet działał szybciej.

74 Postaraj się zawsze wykonywać kopie zapasowe najważniejszych plików - pamiętaj, że pecet to tylko maszyna i zawsze może się popsuć, pozbawiając cię ważnych danych.

75 Opcja Wyczyść historię w Panel sterowania->Opcje internetowe usuwa zapis twoich podróży w sieci za pomocą IE.

Wspaniały software

Aby wycisnąć więcej ze swojego systemu, musisz też odpowiednio ustawić działanie zainstalowanego w nim oprogramowania. Oto kilka porad, jak uzyskać maksymalne osiągi dla poszczególnych aplikacji.

101 Podczas instalacji nowego oprogramowania, szukaj opcji dla instalacji indywidualnej (custom). Pozwoli ci to kontrolować składniki, które są wpychane do twojego systemu i nie zaśmiecać go nieskończoną ilością plików pomocy, przykładów i innych rzeczy, których nigdy nie będziesz używał.

102 Jeśli chcesz się pozbyć starego oprogramowania, zrób to właściwie - za pomocą Panelu sterowania i opcji Dodaj/Usuń programy. Dzięki temu będziesz miał pewność, że usuniesz aplikację bez robienia spustoszenia w swojej maszynie.

103 Po deinstalacji aplikacji, sprawdź zawartość folderu Program Files, czy nie ma tam po niej jakichś pozostałości, których deinstalator nie tknął. Usuń je ręcznie.

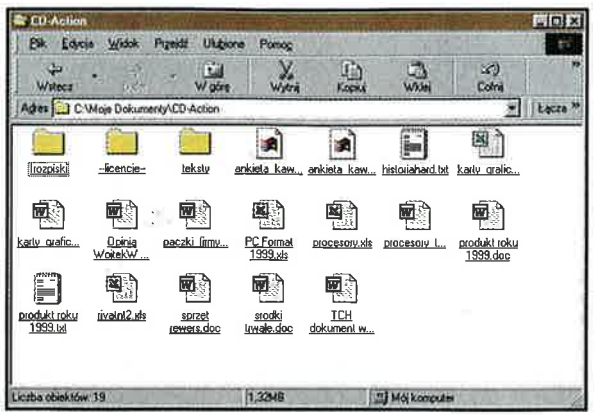
104 Nie przenoś folderów z zainstalowanymi programami w inne miejsce, ponieważ aplikacje te mogą odmówić pracy. Jeśli już musisz to zrobić, najpierw odinstaluj program, by zainstalować go w nowej lokacji.

105 Większość programów umożliwia ci dostosowywanie pasków narzędzi lub przynajmniej dowolne przenoszenie ich. Chwyć je i przenieś w inne miejsce. Na przykład Internet Explorer daje ci dostęp do opcji "Dostosuj" po kliknięciu prawym przyciskiem myszki na pasku narzędziowym.

106 Word 2000 automatycznie ładuje określony szablon w momencie uruchamiania. Jeśli chcesz tego uniknąć, wciśnij [Shift] podczas jego startu.

107 Jeśli posiadasz Windows 98, korzystaj z opcji Windows Update (w menu Start lub w menu Narzędzia Internet Explorera), by ściągnąć najnowsze aktualizacje reperujące wady systemu, zwiększające jego bezpieczeństwo, i inne użyteczne narzędzia i dodatki.

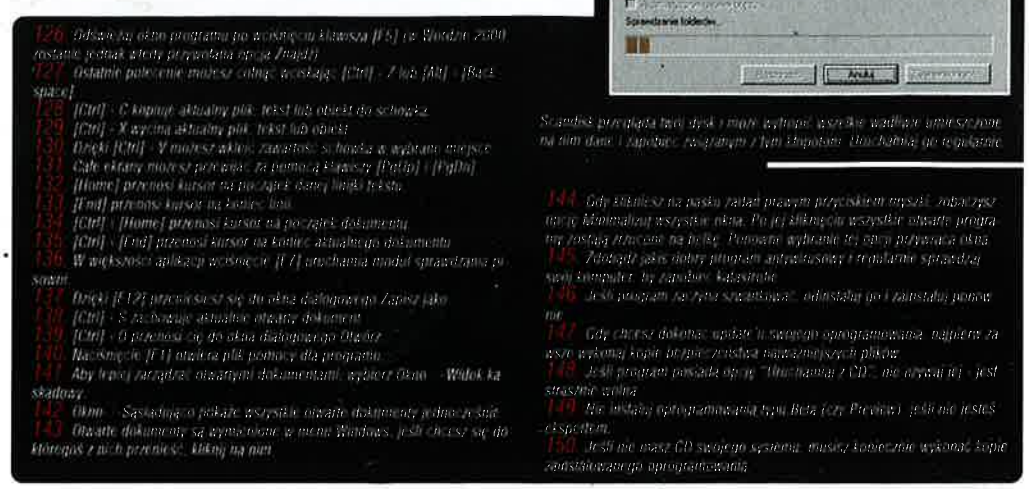
108 Większość programów może być dowolnie modyfikowana, dzięki opcji Właściwości - w programach Microsoftu zwykle znajduje się ona w Narzędzia->Opcje. Inne aplikacje zwykle udostępniają ją z menu Edycja->Właściwości.



Twórz foldery wewnątrz folderów, aby lepiej zorganizować swoje pliki. Dzięki temu zaoszczędzisz mnóstwo czasu, jeśli będziesz musiał coś szybko odnaleźć

109 Jeśli musisz wysyłać co jakiś czas ten sam list, zachowaj go jako szablon. Jeśli będziesz chciał go wysłać w przyszłości, po prostu stwórz nowy dokument z tego szablonu i zmień odpowiednie dane.

110 Wiele aplikacji ładuje się do twojego systemu z całą masą rzeczy, których nigdy nie będziesz używał. Microsoft Office instaluje w Autostarcie narzędzie Find Fast, które możesz bezpiecznie usunąć. Możesz się też bez problemu pozbyć na przykład opcji przypominania o rejestracji.



111 Jeśli posiadasz skaner, nie musisz używać oprogramowania, które z nim otrzymałeś, ponieważ wiele aplikacji graficznych, takich jak Corel Draw czy Paint Shop Pro umożliwiają ci dostęp do tego urządzenia bez ich opuszczania.

112 Prawie wszystkie programy posiadają opcję menu ze skrótami, do której możesz wejść po kliknięciu prawym przyciskiem myszki w oknie aplikacji. W Wordzie 2000 menu to daje dostęp do często używanych opcji, takich jak Wytnij, Kopiuj, Wklej, czy też do różnych opcji konfiguracyjnych.

113 Jeśli wklejasz coś z Internet Explorera do edytora tekstu, zamiast opcji Wklej zastosuj Wklej specjalnie, dzięki czemu będziesz mógł wkleić tekst niesformatowany - zaoszczędzisz w ten sposób na czasie, nie musząc dopasowywać go do pozostałej części dokumentu.

114 Jeśli chcesz, żeby twoje dokumenty były aktualizowane, użyj Wklej specjalnie->Wklej łącze. Jeśli w ten sposób wkleisz dane z arkusza kalkulacyjnego, twój komputer będzie zdobywał najnowsze informacje za każdym razem, gdy otworzysz ten dokument.

115 Jeśli wkleisz arkusz kalkulacyjny do edytora tekstów, możesz szybko przenieść się do danych w nim zawartych, klikając na nim podwójnie - w ten sposób uruchomisz arkusz kalkulacyjny, który możesz edytować.

116 Dane możesz przenosić między aplikacjami za pomocą metody przeciągnij i upuść. Na przykład możesz chwycić fragment tekstu z Worda i zrzucić go do okna z Excelem.

117 Programy, takie jak Word 2000 posługują się stylami, dzięki czemu jesteś w stanie zmienić rozmiar czcionki, rodzaj akapitu i inne elementy formatowania za pomocą jednego kliknięcia myszką. Jeśli style domyślnie oferowane nie przypadną ci do gustu, możesz stworzyć własne.

118 Regularnie zachowuj swoją pracę, na przykład co 10 minut lub zaraz przedtem, gdy zamierzasz wykonać jakąś skomplikowaną operację w systemie. Pecet może się w każdej chwili zawiesić!

119 Większość programów do edycji tekstu posiada opcję Autokorekty. Jeśli ciągle zdarza ci się popełniać te same błędy, umieść je w Autokorekta->Zamieniaj tekst podczas pisania, aby twój komputer automatycznie korygował twoje potknięcia.

120 Lepiej jest wyłączyć w swoim oprogramowaniu funkcję autozapisu - nęci cię obietnicą bez pokrycia, że nie musisz się martwić o utratę danych w swoim komputerze. Zamiast tego lepiej już co jakiś czas wciskać [Ctrl]+S.

121 Aktualnie otwarty program możesz zamknąć błyskawicznie po wciśnięciu [Alt]+[F4].

122 Naciśnięcie [Ctrl]+[F4] zamyka aktualny dokument, a nie program.

123 W Wordzie 2000 przytrzymaj klawisz [Shift], gdy klikasz w menu Plik, aby zmienić je z Plik->Zamknij na Plik->Zamknij wszystko.

124 Możesz szybko zminimalizować aktualny dokument, wciskając [Alt]+[Spacja]+N.

125 Aby się przełączać pomiędzy programami, wciskaj klawisze [Alt]+[Tab].

Nieustępliwy hardware

Hardware to zestaw komponentów, z których wykonany jest twój komputer, od monitora po dyski twarde i płytę główną. Instalacja nowego sprzętu i rozwiązywanie problemów z już posiadanym nie są jednak czarną magią.

151 Aby zainstalować nowy sprzęt, wyłącz swojego peceta i podłącz hardware. Podczas ponownego uruchamiania Windows, system powinien rozpoznać dodane urządzenie i poprosić o włożenie CD jego producenta. Potem konieczny może się okazać restart systemu.

152 Jeśli Windows nie rozpoznał nowego sprzętu, będziesz musiał go dodać własnoręcznie. Przejdź do Panel sterowania->Dodaj nowy sprzęt i kieruj się wskazówkami. Musisz być cierpliwy - proces ten może trwać dość długo.

153 Jeśli twoje nowe urządzenie jest typu USB (Universal Serial Bus), instalacja jest o wiele łatwiejsza. Często nie ma nawet potrzeby wyłączania peceta, aby podłączyć taki sprzęt - po prostu włóż końcówkę kabla od niego do odpowiedniego gniazdka, a Windows automatycznie zacznie jego instalację.

154 Jeśli chcesz zobaczyć, jaki sprzęt posiadasz w swojej maszynie, kliknij prawym przyciskiem myszki na Mój komputer i wybierz Menedżer urządzeń. Zobaczysz listę elementów posegregowanych według określonych kategorii. Kliknij znaczek plus przy danej kategorii, aby zobaczyć więcej szczegółów.

155 Jeśli jakieś urządzenie w twoim systemie ma problemy, zobaczysz przy nim w Menedżerze urządzeń zaznaczony na żółto wykrzyknik. Kliknij na nim dwa razy, a zobaczysz opis problemu. Spróbuj zainstalować hardware na nowo, aby go rozwiązać.

156 Jeśli po instalacji nowego urządzenia Windows zachowuje się w dziwny sposób, wyłącz je i sprawdź, czy teraz wszystko gra. W tym celu przejdź do Menedżera urządzeń, kliknij dwa razy na urządzeniu i wybierz "Wyłącz w tym profilu sprzętowym". Jeśli to załatwiło problem, spróbuj ponownie zainstalować urządzenie.

157 Większość kłopotów ze sprzętem w Windows związana jest z wadliwie działającymi sterownikami - oprogramowaniem, które mówi systemowi, jak należy obsługiwać dane urządzenie. Aby zobaczyć, jaką posiadasz wersję danego sterownika, kliknij dwa razy na odpowiednim urządzeniu w Menedżerze urządzeń, a następnie wybierz Sterownik.

158 Producent twojego sprzętu powinien umieszczać najnowsze wersje sterowników na swojej stronie internetowej. Witryny, takie jak WinFiles (www.winfiles.com), to dobre źródło zasobów ze sterownikami i poradami na temat rozwiązania problemów sprzętowych.

159 Aby zainstalować nowy sterownik, kliknij na danym sprzęcie w Menedżerze urządzeń, a następnie wybierz Sterownik->Aktualizuj sterownik. Wskaż Windows, gdzie ma szukać, aby zlokalizować nowy driver, na przykład wtedy, gdy właśnie ściągnąłeś go z sieci.

160 W Ameryce używa się papieru o innym rozmiarze niż w Europie i w związku z tym wiele drukarek jest domyślne ustawionych na papier typu Letter. Zmień to na nasze "staromodne" A4 - z menu Start wybierz Ustawienia->Drukarki, kliknij prawym przyciskiem myszki na swojej drukarce, wybierz Właściwości i ustaw rozmiar papieru na A4.

161 Twój pecet ma do czynienia z dźwiękami w różnych postaciach - z mikrofonów, płyt CD, plików WAV itd. Jeśli klikniesz na ikonie mikrofonu w prawej dolnej części ekranu, na pasku systemowym, zostaniesz przeniesiony do okna, z którego będziesz mógł ustawić poziom głośności dla różnych urządzeń.

162 Jeśli chcesz widzieć więcej, możesz zainstalować nowy monitor. Windows 98 może obsługiwać dwie karty graficzne, dzięki czemu możliwe jest rozdzielenie obrazu pomiędzy dwa monitory. Twoim znajomym opadną szczęki.

163 Aby zoptymalizować działanie swojego napędu CD lub DVD, przejdź do Panel sterowania->System->Wydajność, kliknij na System plików, a następnie CD-ROM. W polu "Optymalizuj dostęp do:" wybierz "Poczwórnej prędkości lub szybszy".

164 Teraz kliknij na Dysk twardy i powiedz swojemu systemowi, że twój pecet pełni standardowo funkcję serwera sieciowego, dzięki czemu zacznie on działać o wiele sprawniej, zwłaszcza jeśli używasz Internetu.

165 Kliknij OK. Teraz wybierz Grafika. Przesuń pasek akceleracji sprzętowej na sam koniec na prawo, aby twoja karta graficzna działała z pełną mocą. Jeśli Windows zacznie się dziwnie zachowywać, zmniejsz ją.

166 Strona pomocy technicznej Microsoft (www.support.microsoft.com) to bogate źródło informacji na tematy częstych problemów sprzętowych.

167 Jeśli obraz na twoim monitorze drży, przejdź do Panel sterowania->Ekran->Ustawienia->Zaawansowane->Karta i wypróbuj różne szybkości odświeżania. Zwykle "Optymalna" jest najlepszym rozwiązaniem.

168 Aby wykorzystać różne profile sprzętowe w różnych sytuacjach, przejdź do Menedżer urządzeń->Profile sprzętowe.

169 Zawsze poprawnie odinstaluj sprzęt! Przejdź do Menedżera urządzeń, wybierz dany sprzęt i kliknij przycisk "Usuń". Gdy to zrobisz, wyłącz swojego peceta i odłącz sprzęt.

170 W Menedżer urządzeń->Wydajność->System plików odhacz "Szukaj stacji dysków za każdym razem, kiedy komputer jest uruchamiany". Dzięki temu start systemu będzie trochę szybszy.

171 Zanim zainstalujesz nowe urządzenie, przedtem zawsze przeczytaj instrukcję producenta.

172 Przed instalacją hardware'u, wykonaj kopie zapasowe najważniejszych plików.

173 Wyłącz głośniki swojego modemu w Panelu sterowania->Modemy.

174 Jeśli twój modem nie działa poprawnie, posłuż się jednym ze standardowych sterowników Windows.

175 Jeśli swój modem możesz upgrade'ować, postaraj się o najnowszy software dla niego.

Żargon

Rozdzielczość
Ilość punktów, z których złożony jest obraz na twoim ekranie. Rozdzielczość 800x600 oznacza, że twój monitor jest szeroki na 800 punktów i wysoki na 600 punktów.

URL
Uniform Resource Locator - ta wymyślna nazwa dotyczy adresu internetowego danej strony WWW, zwykle zaczynającej się od http://.

USB
Universal Serial Bus - nowy (łatwiejszy w praktyce) sposób podłączenia twojego sprzętu do komputera. Wiele urządzeń na rynku obsługuje ten standard.

Na kablu

Coraz więcej osób wykorzystuje swojego peceta do łączenia się z Internetem. Proces ten można ułatwić i uprzyjemnić na wiele sposobów.

Menedżer urządzeń (Panel sterowania->System->Menedżer urządzeń) pokazuje, jaki sprzęt jest zainstalowany w twoim komputerze i powiadamia cię o występujących tu problemach.

176. Ostrożnie odchodź się z płytami CD - rysy i pył mogą uniemożliwić ci dostęp do oprogramowania, które się na nim znajduje.
177. Dysk zależy ci przede wszystkim na prędkości, zaopatrz się raczej w szybkie, a nie ze szybkie napędy.
178. Ustaw swojego peceta ergonomicznie, abyś nie musiał się wyginać w nim, by coś z niego posłuchać się myszką.
179. W Start->Ustawienia->Drukarki usuń wszelkie drukarki, których nie używasz.
180. Jeśli posiadasz notebooka, przejdź do Panelu sterowania->Zarządzanie energią, aby ustawić maksymalną jasność baterii.
181. Jeśli Windows nie działa stabilnie, wyłącz akcelerację sprzętową w Panel sterowania->System->Wydajność.
182. Regularnie sprzątaj swój komputer Scandiskiem, aby lokalizować i usuwać problemy ze swoimi danymi.
183. W Panelu sterowania->Modemy upewnij się, że prędkość modemu jest ustawiona na 115200bps.
184. Sprzątaj sobie podkładkę swojej myszki, by zapobiegać się w najnowsze sterowniki.
185. Jeśli ściągasz nowe sterowniki, wykonaj kopie zapasowe aktualnych. Idź. Kiedy nie wyłączaj swojego komputera bez uprzedniego zamknięcia Windows.
186. Użyj przycisku rozwiązania problemów systemu pomocy Windows.
187. Gdy kupujesz nowy sprzęt, postaraj się o urządzenia typu plug and play. Windows może je automatycznie wykryć i zainstalować.
188. Jeśli twój sprzęt nie działa, sprawdź, czy jest poprawnie podłączony.
189. Zobacz, co dzieją sobie przypotowane wykresy z pomocą w Internecie (www.freewindows.com).
190. Nie posługuj się narzędziem DriveSpace do zwiększania przestrzeni dyskowej - powoduje on radykalne zmniejszenie pracy systemu.
191. Aby szybciej przestartować komputer, klikaj Start->Zamknij->Uruchom ponownie i po naciśnięciu OK przytrzymaj [Shift].
192. Aby wysunąć płytę CD z napędu, kliknij prawym przyciskiem myszki na ne CD w oknie Mój komputer i wybierz odpowiednią opcję.
193. Opcje oszczędzania energii dla twojego monitora możesz ustawić w Panelu sterowania->Ekran->Wygaszacz ekranu.
194. Możesz podłączyć dwa komputery ze sobą za pomocą szeregowego lub szeregowego kabla Start->Programy->Akcesoria->Bezpośrednie połączenie kablowe.
195. Dowiedz się, co dokładnie znajduje się w twoim pececie. Klikając Start->Uruchom->Msinfo32
196. Wydrukuj zestawienie konfiguracji systemowej swojego komputera. Menedżer urządzeń->Komputer->Drukuj (Podsumowanie systemu).
197. Możesz szybko sprawdzić dostępną ilość miejsca na swoim dysku twardym, klikając na Mój komputer. Informacja o przestrzeni dyskowej znajduje się na pasku stanu.
198. Zmień nazwę swojego dysku twardego. Klikając na nim prawym przyciskiem myszki w Mój komputer, przechodząc do Właściwości i określając Etykietę.
199. Sprawdź błędy na swoim dysku twardym. Klikając na nim prawym przyciskiem myszki, przechodząc do Narzędzi we Właściwościach.

226. Po polach formularza możesz się poruszać klawiszem [Tab].
227. Wciśnij [Alt] + [strzałka w lewo], aby cofnąć się o jedną stronę.
228. Wciśnij [Alt] + [strzałka w prawo], by przejść jedną stronę do przodu.
229. W programie Outlook Express możesz ustalić filtry dla przychodzących wiadomości.
230. Zmniejsz wielkość tymczasowych plików internetowych, wybierając odpowiednią wielkość w Narzędzia->Opcje internetowe->Ogólne->Ustawienia.
231. Możesz zmienić domyślny program e-mail dla IE w Narzędzia->Opcje internetowe->Programy.
232. Spraw, aby IE ignorował schematy kolorów, zmieniając ustawienia w Narzędzia->Opcje internetowe->Dostępność.
233. Usuń niechciane ciasteczka (cookies) w folderze Tymczasowe pliki internetowe.
234. Zmień ikonę danej pozycji listy Ulubione, klikając na niej prawym przyciskiem myszki i wybierając Właściwości->Zmień ikonę.
235. Wyłącz obrazki tekstowe, klikając prawym przyciskiem myszki na pasku narzędzi IE i wybierając Dostosuj->Brak etykiet tekstowych (pole Opcje tekstu).
236. W tym samym miejscu ustalisz rozmiar ikon na pasku narzędziowym.
237. Podobnie, możesz tu też zmienić porządek ikon, posługując się odpowiednimi przyciskami.
238. Przenieś wiadomość e-mail regularnie zaśmiecającą twoją skrzynkę do listy zablokowanych nadawców.
239. Zawsze czytaj i pisz e-maile, gdy nie jesteś podłączony do Internetu.
240. Programy, takie jak Netsonic (www.netsonic.com) mogą znacznie przyspieszyć twoje połączenie internetowe.
241. Pozbądź się starych wiadomości w Outlook Express, wybierając Narzędzia->Opcje->Obsługa->Oczyść teraz.
242. W Moje połączenie->Właściwości->Typy serwerów odłącz "Zaloguj się do sieci".
243. Rozmiar wyświetlanego tekstu w IE możesz zmienić, dzięki opcji Widok->Rozmiar tekstu.
244. Pasek ładowania nie musi znajdować się na dole ekranu. Możesz go złapać i przeciągnąć na bok lub na górę.
245. Kliknij prawym przyciskiem myszki na pasku zadań i wybierz Właściwości->Autoukrywanie, aby zdobyć dodatkowe miejsce na pulpicie.
246. Kliknij prawym przyciskiem myszki na pasku zadań, by wybrać Zawsze na wierzchu z Właściwości - żeby cały czas mieć na oku, jakie programy są uruchomione.
247. W IE możesz eksportować swoje ulubione do stron WWW. Plik->Importuj i eksportuj.
248. Jeśli namieszałeś za dużo w ustawieniach IE, przywróć domyślne: Narzędzia->Opcje internetowe->Zaawansowane.
249. Ustaw Outlook Express tak, by opróżniał folder z usuniętymi elementami przy wychodzeniu z programu.
250. Na wiele problemów znajdziesz odpowiedź w prasie poświęconej Internetom (np. NET), jak i w samej sieci.

Niech twoje surfowanie po Internecie będzie bezpieczne. W Internet Explorerze posłuż się w tym celu opcją Zabezpieczenia z menu Narzędzia->Opcje internetowe. Domyślne ustawienia są zazwyczaj odpowiednie.

201 W Internet Explorerze kliknij na Narzędzia->Opcje internetowe->Połączenia. Jeśli wybierzesz "Zawsze wybieraj domyślne połączenie", IE automatycznie połączy się z twoim providerem, gdy tylko go uruchomisz.

202 Gdy łączysz się z Internetem, nie jesteś przywiązany do ustawionej domyślnie strony startowe. Jeśli masz stronę, którą chciałbyś wykorzystać jako startową, otwórz ją, a następnie kliknij Narzędzia->Opcje internetowe->Ogólne->Użyj bieżącej.

203 Jeśli nie chcesz w ogóle strony startowej, kliknij Narzędzia->Opcje internetowe->Ogólne->Użyj pustej.

204 Zawsze sprawdzaj strony swojego providera, aby dowiadywać się o wprowadzanych do usług zmianach.

205 Chroń swojego peceta przed rozbójnikami sieciowymi, ustawiając odpowiedni poziom zabezpieczeń. Przejdź do Narzędzia->Opcje internetowe->Zabezpieczenia, a następnie kliknij Poziom niestandardowy. Jeśli nie masz pojęcia, o co w tym wszystkim chodzi, wybierz raczej poziom średni.

206 IE jest domyślnie ustawiony tak, że pamięta odwiedzane przez ciebie strony przez 20 dni. Informacje te możesz usunąć, klikając Narzędzia->Opcje internetowe->Ogólne->Wyczyść historię.

207 Jeśli natrafiłeś na jakąś stronę, którą chętnie odwiedziłbyś jeszcze raz w przyszłości, dodaj ją do Ulubionych. Nic prostszego - kliknij Ulubione->Dodaj do ulubionych. Strona pojawi się wtedy na liście ulubionych.

208 Lista ulubionych szybko może przybrać monstrualne rozmiary. Uporządkuj ją, klikając Ulubione->Organizuj ulubione. Tutaj możesz ułożyć swoje ulubione w foldery, usunąć stare odnośniki, czy też zmienić nazwę dla poszczególnych pozycji.

209 Możesz dostosować pasek narzędziowy Łącza w IE, umieszczając skróty w folderze Ulubione->Łącza.

210 Aby dostosować główny pasek narzędzi IE, kliknij po prostu na nim, a następnie wybierz Dostosuj. Pojawia się okno z dostępnymi przyciskami na lewo, kliknij ten, który chcesz dodać i kliknij Dodaj.

211 Internet Explorer posiada też bardzo użyteczną opcję widoku na cały ekran, który usuwa z niego wszystko poza samą stroną WWW, którą przeglądasz. Do przełączania się pomiędzy widokiem zwykłym a całym ekranem służy klawisz [F11].

212 Jeśli chcesz otworzyć daną stronę w nowym oknie przeglądarki, kliknij link, trzymając wciśnięty klawisz [Shift]. Pojawi się nowe okno IE, obok starego, które pozostaje nietknięte.

213 Grafiki z sieci możesz zachowywać, klikając na nich prawym przyciskiem myszki i wybierając Zachowaj jako. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy obrazek załadował się całkowicie - jeśli nie, to dostępna będzie jedynie funkcja Pokaż obrazek.

214 Strony WWW możesz zachować, wybierając Plik->Zachowaj jako. Tutaj możesz wybrać, czy chcesz całą stronę (łącznie z obrazkami), tylko stronę HTML, czy też jedynie zachować ją jako plik tekstowy.

215 Internet Explorer może równie dobrze działać w trybie offline. Kliknij Plik->Pracuj w trybie offline, a wtedy możesz przeglądać strony, które już odwiedziłeś, nie łącząc się z Internetem, a jedynie dzięki folderowi Historia.

216 Spraw, by Internet Explorer wyglądał bardziej interesująco, instalując dla niego odpowiednie "skóry" (skiny), na przykład Neoplanet, którą możesz ściągnąć ze strony www.neoplanet.com.

217 Aby być pewnym, że IE zawsze wystartuje w zmaksymalizowanym oknie, wybierz tę opcję, klikając na jego skrót prawym przyciskiem myszki, przechodząc do Właściwości (Uruchom).

218 Ściągnij użyteczne "akcesoria sieciowe" ze strony: www.microsoft.com/windows/ie/WebAccess/default.asp

219 Aby odnaleźć jakąś informację w Internecie, nie musisz korzystać z wyszukiwarek, wystarczy, że w pasku adresowym wpiszesz "?", a następnie to, czego szukasz, a po naciśnięciu [Enter] pojawi się strona z rezultatami wyszukiwania.

220 Jest jedna opcja w IE, dzięki której bardzo szybko można wprowadzić adres internetowy. Jeśli wpiszesz "amazon" i naciśniesz [Ctrl]+[Enter], program sam doda do adresu "www" przed i "com" po tej sekwencji.

221 Aby zapamiętywać adresy sieciowe, posłuż się opcją Autouzupełnianie (Narzędzia->Opcje internetowe->Zawartość->Autouzupełnianie).

222 W Narzędzia->Opcje internetowe->Zaawansowane możesz ustalić, czy IE ma drukować grafiki i kolory tła.

223 W Narzędzia->Opcje internetowe->Zaawansowane wyłącz dźwięki i wideo.

224 Jeśli chcesz załadować na nową aktualną stronę, naciśnij [F5].

225 Aby zatrzymać ładowanie się strony, wciśnij przycisk Stop. □

Oprac. Mariusz Turowski

hurtownia
OPROGRAMOWANIA
ARD soft
Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie RABATY
dla dealerów
GPTiMUS
IPS COMPUTER GROUP
Lem COMP+EMTEL+MULTIMEDIA
CDPROJEKT
MARKSOFT
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
WA PRO
LK AVALON
InsERT
ZiP Soft
YDP MULTIMEDIA
W SPRZEDAŻY
PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

Darmowe strony WAP

Jak zaistnieć w komórkowym Internecie

Stwórz swoją własną stronę internetową przeznaczoną dla użytkowników telefonów komórkowych, wyposażonych w protokół WAP.

Serwis Buzzed pozwala na stworzenie serwisu WAP za pomocą wypełnienia prostego formularza.

W chwili obecnej trudno sobie wyobrazić temat bardziej popularny niż WAP. Dla niewtajemniczonych, WAP jest akronimem, oznaczającym Wireless Application Protocol (czyli Bezprzewodowy Protokół Aplikacji) i został zaprojektowany specjalnie dla telefonów komórkowych wyposażonych w funkcje WAP, ale także dla palmtopów, osobistych asystentów PDA i dwukierunkowych pagerów. W skrócie rzecz ujmując, służy on do przeglądania zawartości stron WWW w Sieci, za pomocą małego, przenośnego urządzenia. Jednak wszystko nie jest tak piękne, na jakie wydaje się wyglądać. Strony przeznaczone dla systemów WAP zasadniczo różnią się od serwisów, jakie znamy ze stacjonarnych komputerów. Na początek, do ich projektowania wykorzystuje się inne języki, nazywane WML i WMLS, a nie standardowy HTML, wykorzystywany w całej Sieci. Dodatkowo potrzebne są moduły w serwerach internetowych, które umożliwią udostępnianie stron WAP.

Zorientowanie się w tym wszystkim i konieczność zrozumienia kolejnych języków programowania mogą sprawić, że tworzenie serwisu, przeznaczonego dla telefonów komórkowych może się wydać koszmarną podróżą w nieznane. Jednak udało nam się znaleźć nową usługę, oferowaną przez serwis o nazwie Buzzed, która, zgodnie z obietnicami, ma sprawić, że twoja pierwsza wyprawa na wzburzone wody WAPu będzie zwykłą przejażdżką. Aby stworzyć stronę, nie będziesz musiał pisać kodu w języku WML, ani nawet szukać specjalnego serwera dla swojego serwisu; wszystko jest załatwiane za ciebie, a najlepsze w tym jest to, że całość jest kompletnie darmowa.

Wykorzystując usługi serwisu Buzzed otrzymujesz swój własny adres URL, który może zostać wywołany z każdego telefonu komórkowego, znajdującego się w praktycznie dowolnym miejscu wszechświata (no dobra, ograniczmy się do naszej starej, dobrej Ziemi). Aby stworzyć strony, nie musisz posiadać jakiejkolwiek znajomości języków WML, czy WMLS. Całość projektuje się w oknie tradycyjnej przeglądarki (Internet Explorert, czy Netscape), wypełniając kilka formularzy. Możesz później w dowolnym momencie wrócić do swojego serwisu, aby poprawić, powiększyć, albo nawet skasować całą zawartość.

Co więcej, za pomocą specjalnego interfejsu Wap2Mail oferowanego przez Buzzed, osoby odwiedzające twój serwis WAP będą mogli wysyłać pocztę elektroniczną na twoje standardowe konto, nawet jeśli ich telefony nie posiadają specjalnie do tego przeznaczonych funkcji. Czy to wszystko nie brzmi rewelacyjnie? No pewnie, my też tak myślimy!

No to WAPujmy!

Aby utworzyć swój własny serwis WAP, wystarczy otworzyć w oknie przeglądarki strony serwisu www.buzzed.co.uk i zarejestrować się (sign up). Adres strony WAP, pod którą zostanie zapisany serwis będzie miał postać buzzed.co.uk/mobile/?twojeimie i zostanie utworzony prawie natychmiast po wciśnięciu przycisku Wyślij. Po zarejestrowaniu się, sprawdź od razu swoją skrzynkę pocztową, gdyż zostanie Ci wysłany list, w którym znajdziesz hasło. Przy jego pomocy będziesz mógł edytować swój serwis. Cofnij się następnie do głównej strony Buzzed, zaloguj się i zabierz do przygotowywania zawartości swoich stron WAP.

Aby uprościć cały proces, Buzzed stworzył specjalne strony dotyczące tworzenia serwisu WAP, które zawierają odpowiednie formularze, które wystarczy wypełnić. Poniżej w ramce znajduje się krótki opis, co należy robić, ale wszystko jest w gruncie rzeczy bardzo proste i oczywiste. Możesz mieć maksymalnie pięć stron w swoim serwisie, jednak ze względy na ograniczenia w technologii telefonów komórkowych, tytuł każdej strony może mieć nie więcej niż 15 znaków, a treść została ograniczona do zaledwie 750 liter. Może to się wydawać bardzo niewielką wartością, ale przekopywanie się przez 200 słów na telefonie komórkowym jest i tak zbyt wielkim wyzwaniem dla większości użytkowników - dlatego należy maksymalnie skracać wiadomość, którą chce się przekazać. Aby któraś ze stron nie pojawiała się w głównym spisie (strona pierwsza), po prostu skasuj tytuł odpowiedniej z nich.

No dobra, skończymy tę naszą poezje o stronach WAP i pozwolimy Ci spróbować samemu. Jeżeli uda Ci się stworzyć ciekawy serwis, nie zapomnij nas o tym powiadomić. □

Oprac. Łukasz Nowak

Początki

Tworzenie strony WAP

1 *Zarejestruj się pod adresem www.buzzed.co.uk. Potrzeba tam podać tylko podstawowe dane i można zaczynać. Po tej operacji sprawdź pocztę, gdyż twoje hasło przyjdzie e-mailem zaraz po rejestracji.*

2 *Kiedy już otrzymasz swoje hasło, skieruj się ponownie na główną stronę Buzzed i zaloguj się. Pierwszy ekran, który następnie zobaczysz będzie dotyczył projektowania stron. Kilka gotowych szablonów będzie od razu podanych.*

3 *Kiedy będziesz zadowolony, kliknij przycisk Update WAP site i twój serwis zostanie stworzony. Możesz później zawiadomić o nim znajomych, obejrzeć, jak będzie wyglądał, albo nanieść poprawki. Warto skorzystać z opcji podglądu, gdyż trudno sobie wyobrazić, jak strona będzie wyglądać na telefonie.*

Robo-rewolucja

Jak może wyglądać nasz świat za kilka(naście) lat?

Rosnąca kolekcja robotów w redakcji sprawiła, że wszyscy przestali pracować. Widać roboty i redaktorzy nie pasują do siebie.

Wdarły się z wielkim szumem do naszych biur, a teraz na dodatek chcą z nami mieszkać. Ale ile kosztują i co potrafią zrobić? W tym artykule rzucamy okiem na najnowsze osiągnięcia w dziedzinie cybernetyki.

Nie dajesz rady czuwać przez całą noc, bawić się kolejną godzinę z dziećmi, a może nie chce ci się pójść do kuchni po trzecią paczkę chipsów? Jeśli tak, to rozłóż się wygodnie i pozwól zrobić to wszystko robotowi. Ci blaszano głowi bohaterowie, o których nasłuchałeś się tyle w dzieciństwie, powoli stają się rzeczywistością. Po długim czasie oczekiwania, roboty w końcu naprawdę są z nami. Gospodarstwa domowe już wkrótce zostaną naszpikowane automatyką, która zacznie nas wyręczać ze wszystkich rzeczy, których nie lubimy robić.

Powstanie robotów

Po latach literackiej fikcji, roboty w końcu stają się rzeczywistością i już zdołały skraść serca, umysły i portfele młodego, leniwego pokolenia. Kolorowe spodenki i komputery były główną atrakcją lat osiemdziesiątych, a boy bandy i Internet przejdą do historii jako symbole lat dziewięćdziesiątych, natomiast rok 2000 upływa pod znakiem robotów. Jedyny problem z naszymi automatycznymi krewnymi polega na tym, że nigdy nie udało im się jeszcze spełnić pokładanych w nich oczekiwań. Pomijając mechanicznych zabójców i automatyczne ramiona, filmy science-fiction zapomniały wspomnieć, że słowo "robot" może znaczyć i zazwyczaj znaczy wszystko i nic. Nikt już nie zwraca uwagi na zardzewiałe blaszaki, które kiedyś składały do kupy Peugeoty, więc skoncentrujemy się na naprawdę świetnych robotach, zdolnych zastąpić pieska ... albo rodziców.

Robaczki

Najwcześniejszą wersją domowego robota, o którym było swego czasu głośno, jest BigTrak, najbardziej wyczekiwana zabawka pokolenia X. Jeżdżący robot mógł być zaprogramowany przy pomocy zestawu prostych instrukcji tak, aby mógł się poruszać, skręcać i strzelać fotonami podczas penetrowania wrogiego otoczenia przeciętnego mieszkania. Jednak największą zaletą BigTraka miała być możliwość przewożenia niewielkich ładunków z pokoju do pokoju, przy pomocy dodatkowej naczepy. Pomimo tego, że BigTrak nie miał nóg, nie potrafił pozmywać, ani podlać ogródka, był pierwszym okazem prawdziwej robotyki, jakiego miały okazję poznać dzieci w wielu rodzinach. Ocena odległości i kątów skrętu mogła być problematyczna, ale użytkownicy komputerów PC mogli użyć programu o nazwie Logo (www.logo.com), który pomagał dokładnie zaplanować "trasy przemarszu", zanim wysłali swojego BigTraka na pole walki.

Lego-wanie pieska

Roboty stały się na tyle popularne, że zabawki dzisiejszych dzieci częściej mówią niż te małe niewdzięczniki. Nawet stare, dobre Lego weszło w erę androidów, dzięki wprowadzeniu do sprzedaży Lego Mindstorms, nowego zestawu klocków, z którego można skonstruować wszelkiego rodzaju, komputerowo sterowane zabawki. Komplet o nazwie Robotic Invention System kosztuje w Wielkiej Brytanii 160 funtów (ponad 1000 zł) i

Fotelowi podróżnicy mogą do woli rozglądać się po serwisie Ministry of Sound.

składa się z ponad 700 klocków, pozwalających na zbudowanie jakiejkolwiek maszyny kołatającej się po bezdrożach umysłu - niektóre, co zdolniejsze ludziska, zdołały nawet zbudować proste kserografy i dźwigi.
Zabawką zdecydowanie bardziej zaawansowaną, a co za tym idzie także droższą, jest piesek o wdzięcznej nazwie Sony AIBO. Ten robo-zwierzak był pokazywany w wielu programach telewizyjnych, a idea cybernetycznego pieska najwyraźniej przypadła do gustu opinii publicznej. Ci szczęśliwcy, którzy mieli okazję położyć swe dłonie na szczekającym robocie, wypowiadali się o nim w samych superlatywach, jednak czy aby na pewno wszyscy nie dali się ponieść promocyjnym sloganom? Pomimo swojego 16 MB Memory Sticka, 64 bitowego procesora RISC, stereofonicznego mikrofonu i cyfrowej kamery CCD, ten Azor za kilkanaście tysięcy złotych jest niewiele mądrzejszy od średniowiecznego gołębia. Ciągle wpada na ściany i różne przedmioty, a co jakiś czas plączą mu się nóżki, jak pensjonariuszowi domu dla reumatyków.

Zniewolenie

Pomimo tego, że AIBO nie zawsze wprowadza w zachwyt, są tacy, którzy ślinią się tylko na wspomnienie słowa "robot". Ci fetyszyści fantazjują na temat uprawiania robomiłości, albo zostania uprowadzonym przez mechaniczne manekiny. Strona domowa grupy dyskusyjnej alt.sex.fetish.robots (www.asfr.com) jest przechowalnią różnego rodzaju fantazji, opowiadań i rysunków związanych z tym tematem i wyjaśnia, jak wygląda idealna kołysanka robotycznego fetyszysty.

Jednak, gdy ci miłośnicy androidów podniecają się myślą o blaszanej miłości, mało jest prawdopodobieństwo, że wywołają krótkie spięcie w którymkolwiek z nowoczesnych robotów. Po tym jak Internet urósł do niewyobrażalnych rozmiarów i stał się niepojęty dla takich umysłów jak Stephen Hawkin, czy Eamon Holmes, śledzenie wszystkiego stało się praktyczną niemożliwością. Dało to początek życiu programowych "robotów", które są w stanie przegrzebywać się przez wszystkie zasoby sieci, które chcielibyśmy odwiedzić. Na przykład wyszukiwać strony o określonej zawartości, albo przeglądać wszystkie sklepy internetowe w poszukiwaniu najniższej ceny na płytę, czy książkę, którą chcemy kupić. Popularne boty sklepowe to: Shop Genie (www.shopgenie.co.uk), MySimon (www.mysimon.com) oraz ShopSmart (www.shopsmart.com).
Podczas gdy takie programy czynią życie kupujących łatwiejszym, inne tego typu aplikacje mają za zadanie sprawić, aby sieć stała się zabawniejsza. Boty IRC mogą być umieszczane na kanałach dyskusyjnych i zastępować ludzi w prowadzeniu pogaduszek. 20q (www.20q.net) jest opartą na interfejsie WWW zabawą w 20 pytań, która umożliwia rozmowę z takim robotem za pomocą przeglądarki internetowej, abyś mógł sam zdecydować, czy sztuczna inteligencja jest tak groźna, jak o niej mówią. Jednak uwzględniając język, jakim posługują się sieciowi szarlatani, trudno będzie rozróżnić człowieka od maszyny, nawet jeśli odpowiedzi programu 20q będą tylko bełkotem. Jednak dla większości użytkowników, najbardziej znanymi botami są te, umieszczane w grach Quake 3 i Unreal Tournament. Są to specjalne programy, które mają udawać graczy, aby można było do nich swobodnie postrzelać (podobnie jak agent Smith w Matrixie ;-).

Motorek mamusi

Roboty nie są skierowane wyłącznie do internetowych dziwaków i dzieci z alergią. Jednym z bardziej popularnych wynalazków jest Dyson DC-06 - robot odkurzacz. Kosztujące w Anglii 2000 funtów urządzenie posiada całą gamę sensorów i siłowników, umożliwiających mu samoczynne przemieszczanie się po pomieszczeniu i odkurzanie. Robot wykorzystują zaawansowane techniki nawigacyjne, aby odnaleźć odpowiednią drogę, uniknąć przeszkód i pamiętać, gdzie już się znajdował. DC-06 rozpoczyna od znalezienia ściany lub rogu, a następnie, śledząc jego położenie, spiralnie zbliża się do środka pokoju. Stoły, psy i małe dzieci są rozpoznawane przez wbudowaną kamerę i omijane. Kiedy automatyczny pomocnik wyczuwa w pomieszczeniu obecność ludzi, zwalnia lub usuwa się w nie przeszkadzające położenie.

Kevin Warwick jest guru cybernetyki na Uniwersytecie Reading. Jeszcze nie dorównuje Królowej Borg.

Oglądanie stron

Jednakże na koniec dnia najlepszymi robotami są te, które można sprząc z twoim pecetem i kontrolować kilkoma kliknięciami w menu Start. Zapomnij o myszkach, joystic-

Ciężarówka na piwo

BigTrack

Ustępując tylko pieskowi AIBO, BigTrak jest jednym z najczęściej pokazywanych domowych robotów. W latach osiemdziesiątych, wiele dzieci na Zachodzie spędzało długie godziny na programowaniu tej zabawki. Kampanie reklamowe przedstawiały BigTraka jako domowy środek do przewożenia różnego rodzaju przedmiotów, transportowaniu napojów i jedzenia z pokoju do pokoju, czy z kanapy na kanapę. Podobnie, jak inne obiekty nostalgii, BigTrak cieszy się dzisiaj niemal kultową sławą w Internecie. Nie mieliśmy żadnego problemu ze znalezieniem jednej sztuki na aukcji w serwisie eBay (www.ebay.com), a liczba stron poświęconych tej zabawce robi duże wrażenie (www.cable2.demon.co.uk). A nie można pominąć także klubu miłośników (www.lavalamp.demon.co.uk/bigtrak/intro.htm). Dzieciaki wklepywały na klawiaturze proste programy, instruując tę furgonetkę do jeżdżenia w przód i w tył, skręcania, a później odpalenia swojego fotonowego działa. Oczywiście wyliczenie ile długości, albo stopni skrętu było potrzebnych do przejechania z jednego pomieszczenia do drugiego było trudną umiejętnością, samo w sobie. Niedługo po wprowadzeniu maszyny do sprzedaży, powstały specjalne listy gotowych sekwencji, ułatwiających programowanie. Przy ich pomocy bez problemu każdy mógł szybko i dokładnie wysłać BigTraka z jednego miejsca na drugie. A właśnie o to twórcom tego robota chodziło.

Kamery

Canon VC-C3

Ten najlepszy, z obecnie dostępnych, robot może być kontrolowany przez kogokolwiek, kto posiada peceta i połączenie z siecią. Kamera ta kosztuje ponad 7000 zł i jest w pełni kompatybilna z systemami Windows 95, 98 i NT. Oryginalnie projektowaną w celu ułatwienia nauki na odległość i wideokonferencji, co zaowocowało doskonałym zakresem możliwości przesuwania, obracania i powiększania obrazu. Serwisy WWW, takie jak Times Square cam (www.x-zone.canon.co.jp/WebView-E/) wykorzystują VC-C3 razem ze specjalnym oprogramowaniem, aby umożliwić gościowi swobodne rozglądanie się po budynku, biurze lub punkcie miasta. Program posiada mechanizm kolejkowania, pozwalający na dzielenie kamery pomiędzy wielu równoczesnych odbiorców. Każdy z nich ma dwie minuty na swobodne manewrowanie kamerą, podczas gdy pozostali mogą tylko oglądać.

Przyszłość

Byle do przodu...

DC-06 jest inteligentnym robotem odkurzającym, którego zdecydowanie nie warto marnować dla większości dywanów. Nie można go jeszcze nigdzie kupić, gdyż na razie jest dopiero w fazie testów, ale kiedy już trafi na sklepowe półki, będzie kosztował blisko 20 tysięcy złotych.
Jest to najnowszy model w stylowej kolekcji firmy Dyson. Projekt DC-06 był rozwijany już od dobrych kilku lat. Wypuść go na wolność, ustaw prędkość, a on samoczynnie zacznie mapować pokój w swojej pamięci. Przy użyciu ponad 50 wbudowanych czujników, DC-06 skręca się i obraca, żeby zaznajomić się z otoczeniem i uświadomić sobie, gdzie dokładnie się znajduje. Wykorzystując opatentowany system "spiralnej ścieżki czyszczenia", robot zacznie od ścian i będzie się sukcesywnie przemieszczał w kierunku centrum pokoju. Za pomocą kolejnych, magicznych sztuczek potrafi nawet powiadomić domatorów jak mu idzie.
Jeżeli bardzo zależy Ci na własnoręcznym przetestowaniu tej zabawki, możesz dołączyć do tysięcy innych osób, które już złożyły zamówienia na internetowej stronie firmy Dyson. (www.dyson.com).

Mechaniczny piesek

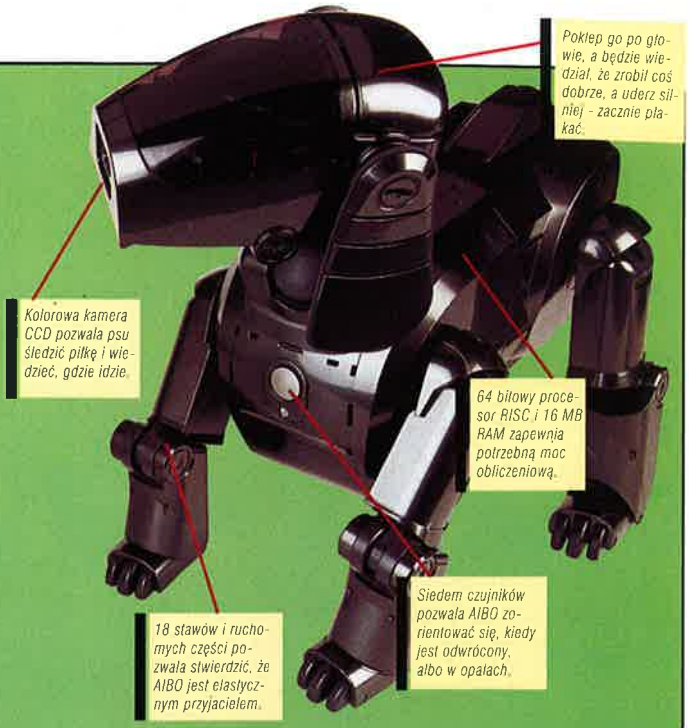
AIBO

Kiedy piesek AIBO w końcu dotarł do naszej redakcji, spory tłumek zebrał się, aby obejrzeć, jak bestia budzi się, kręci łbem i stawia pierwsze, nieśmiałe kroki po biurze. Wszyscy skupili się na jednym punkcie, wyrażając swoje ogólne zadowolenie. Jedynie Mr. Jedi odmówił okazania jakiegokolwiek zainteresowania, kwitując sprawę stwierdzeniem "Nie jest tak dobry, jak gumowy kurczak". W ogólnym podnieceniu, wszyscy pragnęli zapoznać nowego członka redakcji z każdym przechodniem, który się napatoczył, a naczelny obwieścił swój sukces, jak udało mu się doprowadzić pieska na krawędź stołu, machając mu przed nosem czerwoną pileczką. Niestety, w sekundę później uszkodził tę drogą zabawkę, nakłaniając ją do skoku godnego leminga.

Kamera CCD, wbudowana w nos AIBO, jest tak skalibrowana, aby reagować na cokolwiek czerwonego i machać głową, gdy zauważy czerwoną pileczkę, dostarczoną w zestawie. Można zwierzaka nauczyć zabawy z tym przedmiotem, a nasz szybko przerzucał ją ze stołu na stół ze zręcznością godną podziwu. Jednakże AIBO miał problemy z zauważeniem piłki, gdy światło nie było dostatecznie jasne, albo gdy akurat zajmował się czymś innym i nie miał czasu na zabawę. Jedną z najlepszych sztuczek AIBO jest umiejętność samoczynnego wstawania, po przewróceniu go na bok albo na plecy. Jednak nic tak nie bawiło dzieci, jak AIBO odmawiający robienia czegokolwiek, poza chodzeniem tyłem i obijaniem się o ściany.

Z tego, co nam wiadomo, istnieje możliwość nauczenia zwierzaka nowych sztuczek, dzięki zainwestowaniu w łącze do komputera PC i oprogramowanie. Jednak po dwóch tygodniach zabawy z AIBO doszliśmy do wniosku, że mimo całej zabawy, wydawanie kilkunastu tysięcy złotych na taką zabawkę to przesada. Sony twierdzi, że piesek ma sukcesywnie rosnąć wraz z upływem czasu, jednak wydaje nam się, że to tylko wymówka dla tak wysokiej ceny. Hmm. AIBO wpadał na ściany, zaklinował się raz w meblach i nie zachowywał się tak sprytnie, jak tego się spodziewaliśmy. Nie przyniesie rzuconego patyka i nie oszaleje na najdrobniejsze szepnięcie o spacerze. Pomimo całego rozgłosu nadanego pieskowi w prasie i telewizji, wydaje się, że AIBO jest zabawną, intrygującą stratą pieniędzy. Jednak całkiem nieźle podrywa się na niego panienki.

www.aibo.sony.comprzyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Nowy, a potem Skrót. Wpisz adres sieciowy, a następnie kliknij przycisk Następny, a później Zakończ.



kach i pedałach - Canon VC-C3 Communication Camera jest jednym z najfajniejszych urządzeń, które można podłączyć do szarego pudełka. Jest to automatyczna kamera internetowa, a przy tym kosztuje też niemało. Serwisy takie, jak Ministry of Sound (www.ministryofsound.co.uk) i Millennium Bridge (www.mbridge.ft.com) używają ich, aby odwiedzający mogli sami wybrać, gdzie chcą skierować obiektyw kamery. Odwiedzający ustawiają się w kolejkę do wydania poleceń, czekając, aż kamera odwróci się w odpowiednią stronę i ustawi zbliżenie, jakiego żądali. Urządzenie to wygląda, jak oko robota ze starych filmów SF i kosztuje ponad 7000 zł, ale ten wydatek jest niemal wybaczalny po zainstalowaniu oprogramowania, ustawieniu kamery i pozostawienia jej na monitorze, aby czuwała. Mieliśmy ambitne plany ustawienia takiego urządzenia w naszej redakcji i podpięcia go do naszej strony, jednak obawy o to, co mogłoby się stać, gdybyście zobaczyli prawdziwe oblicza Smugglera i Mr. Jediego wzięły górę nad zapałem.

Cybernetyczna chirurgia

Roboty są prawdopodobnie jeszcze daleko od prowadzenia za nas naszego życia, albo rządzenia światem, ale nikt nie jest w stanie przewidzieć do czego będą zdolne w przyszłości. Maszyny są w niektórych przypadkach znacznie lepsze od ludzi, bezsporny fakt, który doprowadził jednego brytyjskiego profesora do konkluzji, że skoro nie możemy ich pokonać, to powinniśmy się do nich przyłączyć. Kevin Warwick jest wykładowcą na Wydziale Cybernetyki Uniwersytetu Reading i zasłużył sobie na przydomek "Profesor Cyborg", dzięki prowadzeniu na sobie serii kontrowersyjnych i niekonwencjonalnych eksperymentów. W ostatnim rocku Warwick trafił na pierwsze strony gazet po wszczepieniu sobie pod skórę procesora. Szklana kapsułka pozostawała w jego ramieniu przez kilka miesięcy i była wykorzystywana do włączania światła.

Jeszcze w tym roku Warwick planuje wcielić w życie kolejny ze swoich podejrzanych eksperymentów, coraz bardziej zacierając granicę pomiędzy człowiekiem, a maszyną. Planuje podłączyć swój mózg do komputera i przechwytując sygnały przesyłane z układu nerwowego do mózgu przekonać się, czy możliwe jest symulowanie ludzkich emocji.

Wraz z badaniami takimi, jak prowadzi profesor Warwick i technologiami w stylu Sony AIBO, nie trudno sobie wyobrazić świat kontrolowany przez szalone droidy i nie kontrolowane roboty. Ale można oglądać Wojny Robotów do woli i teoretyzować na temat możliwości wchodzenia przez maszyny po schodach, jednak nie da się uniknąć stwierdzenia, że w chwili obecnej wcale nie są tak bardzo użyteczne. Pomimo naszego entuzjazmu, piesek AIBO okazał się nieco głupawym zwierzakiem, a odkurzacz Dyson nie posprząta schodów. Powstanie robotów nastąpi, ale jest ono odległe jeszcze o jakieś 10, a może i 20 lat. A podróż ta będzie długa, żmudna i kosztowna, a dla niektórych może okazać się nie warta takiego zachodu.

Oprac. Łukasz Nowak

Zabaweczki

Lego Mindstorms

Lego Mindstorms jest kolejnym krokiem po Lego Technics. Zestaw kosztuje ponad 1000 zł i pozwala dziecku z nadmiarem czasu (i zacięcia) stworzyć różnego rodzaju roboty, za pomocą kilkuset silniczków, siłowników i zębatek. Jest to jedna z tych rzeczy, które sprawiają, że żałujesz, iż ich nie było, gdy sam byłeś dzieckiem. Mindstorms jest zbudowany na podstawie programowalnego komputera Lego RCX, sporych rozmiarów klocków z mnogością wyprowadzeń. Podłącza się do nich czujniki światła, ruchu i dotyku, co pozwala stworzyć armię droidów o wiele bardziej wrażliwych na otaczający je świat, niż pryszczaty użytkownik peceta, który je zaprojektował.

Lego Mindstorms jest zabawką, jednak zestaw ten zwrócił uwagę jajogłowych na uczelni Massachusetts Institute of Technology (MIT), którzy pomogli zaprojektować firmie Lego gotowe zestawy robotów, które można znaleźć w instrukcji obsługi. Kiedy już złożyłeś klocki w pożądanego robota, przychodzi czas na tchnięcie w niego życia przez napisanie programu. Nie jest to jednak tak trudne, jak mogłoby się zdawać, ponieważ język programowania Lego RCX jest bardzo prosty i przejrzysty. Po wpisaniu kodu, instrukcje są przesłane do zestawu za pomocą specjalnego nadajnika podczerwieni. Wykonując polecania zawarte w instrukcji obsługi, dostarczonej przez Lego, bez problemu stworzyliśmy kilka klockowych potworów, przypominających dziwacznych mieszkańców mechanicznej menażerii.

www.legomindstorms.com

Dziwni zawodnicy i rozentuzjazmowani prezenterzy sprawiają, że nie można ominąć filmu Wojny Robotów (Robot Wars).

PC przyszłości

Jak będzie wyglądał komputer jutra?

Dwie największe firmy przemysłu komputerowego decydują o tym, jak będą wyglądały pecety przyszłości. Postanowiliśmy przyjrzeć się ich rozważaniom.

Czy myślisz, że pecet stojący przed tobą jest wyłącznie dziełem przypadku? Kiedy go włączasz, procesor jest na tyle mocny, aby uruchomić Windows, karta graficzna pozwala odpalić najnowszą grę albo przeglądarkę internetową. Czy to wszystko jest tylko dziwnym zbiegiem okoliczności, wszystkie te technologie połączone razem?

Bez szans. Twój pecet był w trakcie ostatniej połowy dekady bardzo dokładnie projektowany przez kilka najbardziej wpływowych przedsiębiorstw w branży elektronicznej, a całej imprezie pod tytułem specyfikacje komputerów PC przewodzą ... któż by inny - Intel i Microsoft. O dziwo przyczyniło się to wydatnie do tego, że praktycznie wszystkie nowe komputery PC mają prawie identyczne komponenty sprzętowe i możliwości rozbudowy.

Wszystkie pecety będą tak błyszczeć w przyszłości...

Na samym początku

Program o nazwie PC Spec rozpoczął swój żywot od wprowadzenia specyfikacji PC97. Całym pomysłem, który napędzał prace było skupienie rozmaitych standardów i interfejsów, aby stworzyć przejrzysty schemat budowy pecetów dla domu i biura. W owych czasach polecanymi procesorami były P120 oraz P166 dla systemów, przeznaczonych do komputerowej rozrywki. Pora teraz przyjrzeć się temu, co Microsoft i Intel planują nam zaserwować w kolejnej odsłonie specyfikacji z serii PC Spec. Ostatnim opublikowanym standardem, była specyfikacja dla roku 1999, w której rekomendowany procesor zwiększył swoją szybkość jedynie do poziomu P233.

Udało nam się zdobyć najnowszą wersję projektu specyfikacji o nazwie PC 2001, którą oficjalnie sklasyfikowana jako pierwszy kandydat do publikacji (release candidate - RC1). Wkrótce zastąpi ją oficjalny projekt, który ma się ukazać w najbliższych miesiącach. Przyjrzyjmy się więc najważniejszym elementom, opisanym w nowej specyfikacji.

Usunięcie wszelkich urządzeń peryferyjnych niezgodnych ze standardem Plug and Play stanowiło jeden z podstawowych punktów projektu PC99. Miał to być wyraźny kierunek rozwoju komputerowych akcesoriów. W skrócie można to streścić jako tendencja do wyrzucania z projektu peceta slotów ISA, portów szeregowych, równoległych i joysticka. Podczas, gdy dopuszczano opcjonalność tego założenia w standardzie PC99, w nowej wersji jest obowiązkowe, aby komputery w ogóle nie posiadały żadnego z tych złącz, włącznie z PS/2. Zabroniono także używania standardowych stacji dyskietek, dla których alternatywą mają być napędy oparte na interfejsie ATAPI takie jak SuperDisk (LS-120), czy też urządzenia USB.

Dodatki

Nowe Technologie

Jedną z części specyfikacji PC Spec jest lansowanie nowych technologii. Oto kilka z nich.

PCI-X

Specyfikację techniczną ukończono dopiero pod koniec roku 1999, ale już obecnie pojawiają się w sprzedaży urządzenia, przeznaczone do wysokiej klasy serwerów, które korzystają z tego standardu. Z czasem PCI-X zagości także w domowych komputerach.

PCI-X jest wysokowydajnym rozszerzeniem standardu PCI Local Bus, który ma zaspokoić rosnące wymagania przepustowości szyny I/O potrzebnych do takich technologii jak: Fibre Channel (łącza optyczne), Gigabit Ethernet oraz Ultra3 SCSI.

Działając przy zwiększonej do 133 MHz częstotliwości taktowania i 64 bitowej szerokości szyny, możliwe jest uzyskanie transferów na poziomie 1 GB/sec. Wewnętrzna struktura standardu posiada wydajniejszy mechanizm przesyłania komend, co dodatkowo zwiększa szybkość działania. Jednak najważniejsze jest to, że PCI-X jest kompatybilna ze starymi urządzeniami PCI, działającymi przy 33MHz lub 66MHz, jednak w takim wypadku cała magistrala będzie musiała spowolnić transfer do najwolniejszego urządzenia.

AGP Pro

Pomysł jedynie zarysowany, jako opcja dla wysokowydajnych systemów, AGP Pro jest w skrócie identyczna jak AGP, ale pozwala na znacznie większy pobór mocy elektrycznej. Standard opisuje także, w jaki sposób karta AGP Pro może działać wykorzystując standardowy port AGP razem z dwoma przyległymi złączami PCI. Te gniazda są wykorzystywane do mechanicznej stabilizacji karty, poboru dodatkowej mocy, a nawet transferu danych przez szynę PCI.

Głównym powodem wprowadzenia tych zmian jest fakt, że standardowe AGP może oddawać karcie do 25 watów mocy przy napięciu zasilania 3.3V. Dla kart wyposażonych w 64 MB pamięci, albo kilka procesorów graficznych, ta wartość jest niewystarczająca. Wysokiej mocy karta AGP Pro, pobierająca prąd z dwóch sąsiednich gniazd PCI może pobrać do 110 watów. Pomimo tego, że specyfikacja przedstawia możliwość, gdy karta będzie pobierać nawet 210 watów, to funkcja ta jest opcjonalna. A wyobraźcie sobie, jak na takie wymagania zareaguje biedny zasilacz!

Firewire (IEEE 1394)

Standard ten jest oparty na technologiach wprowadzonych przez Apple i Texas Instruments. Jest to szeregowa magistrala o wysokiej przepustowości, która istniała na rynku już od dosyć długiego czasu, oferując prędkości dochodzące do 400 MB/sec. Będzie ona w pełni udokumentowana w specyfikacji PC 2001, jednak bardzo wątpliwe jest jej zagoszczenie w domowych pecetach, w związku z pojawieniem się USB 2.

USB 2

Jeszcze nie tak dawno temu, wszyscy myśleli, że Firewire, wcześniej czy później wyprze USB. Jednak wszystko się zmieniło, gdy Intel doszedł do wniosku, że może sprawić, że USB może pracować z prędkością 480 mbps, czyli 40-krotnie wyższą niż w pierwotnym standardzie USB. Obecnie specyfikacja USB 2 jest już na ukończeniu i Intel planuje dostarczenie pierwszych produktów pod koniec roku 2000. Wszystkie urządzenia i kable zgodne z USB 1.1 będą działać bez żadnych problemów z USB 2.0, co umożliwi łatwą rozbudowę.

Wyłącz ten piekielny komputer!

Przeżyj to sam. Podłącz głośniki Creative Cambridge SoundWorks® SW Digital do komputera PC, telewizora, napędu DVD, odtwarzacza CD lub MP3 albo do dowolnego urządzenia audio wyposażonego w cyfrowe złącze SPDIF lub wyjście analogowe i... rozkoszuj się krystalicznie czystym panoramicznym dźwiękiem o głębokich basach. Po więcej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW lub pod numer bezpłatnego supportu technicznego 00800 353 1229.

CREATIVE

Live the experience

www.europe.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Małym druczkiem zapisano także, że wszystkie komponenty powinny być dostarczane wyłącznie z nowymi złączami w pełni zgodnymi z Plug and Play. Oznacza to mniej więcej tyle, że jeśli kupisz za rok jakieś nowe urządzenie zewnętrzne, to nie powinieneś liczyć na to, że będziesz mógł je włożyć do swojego starego peceta. Warto jednak pamiętać, że dopuszcza się możliwość stosowania przejściówek ze złącza USB na szeregowe, czy równoległe. Trzeba tutaj zaznaczyć, że komputery mogą być produkowane ze starymi złączami, tyle tylko że producenci nie będą mogli stwierdzić, że są one zgodne ze specyfikacją PC2001.

Standardy wizualne

Jeśli chodzi o graficzną stronę specyfikacji, na samym początku stwierdzono, że karta graficzna musi potrafić wyświetlić podwójnie buforowany obraz 2D w rozdzielczości przynajmniej 1024x768 w pełnej, 32-bitowej palecie kolorów. Natomiast dla trybów 3D, minimum stanowi 1024x768 przy 16-bitowym kolorze - Z-buforze o głębokości również 16-bitów. Oznacza to, że pecet musi być wyposażony w kartę zgodną ze standardem DirectX, wyposażoną w minimum 8 MB pamięci.

Dołączono także dodatkowe wymagania, które opisują zdolności do wyświetlania filmów wideo. Trzeba się upewnić, że każdy komputer jest w stanie wyświetlać płynne wideo w trybie 1024x768 w 32 bitach, a także mieć możliwość obsługi 8-bitowego kanału alfa, odpowiedzialnego za przezroczystość. Wspomniano także o filmach zapisanych na płytach DVD. Każdy komputer wyposażony w czytnik DVD powinien standardowo posiadać oprogramowanie, lub sprzęt do odtwarzania i kompletnej nawigacji po filmach DVD.

Brzmi świetnie

Jeśli chodzi o stronę dźwiękową, to praktycznie nic się nie zmieniło od ostatniej wersji specyfikacji. Wszystkie pecety muszą być zdolne do odtwarzania dźwięku o częstotliwości próbkowania 44.1KHz i 48KHz. Karty dźwiękowe muszą przy tym pracować w trybie full-duplex, co oznacza, że w tym samym czasie musi być możliwe zapisywanie i odtwarzanie. W tej sekcji zwrócono także uwagę na komputery wyposażone w mikrofony, szczególnie gdy są używane do rozpoznawania mowy.

Jedną z ważniejszych innowacji zarysowanych w specyfikacji 2001, jednak nie wprowadzoną jako obowiązkową, jest inicjatywa o nazwie Easy PC. Cały pomysł za tym stojący polega na tym, żeby stworzyć pecety tak proste w instalacji jak popularne urządzenia elektroniczne, jak na przykład telewizor, czy magnetowid. Badania przeprowadzone specjalnie z tej okazji wykazały, że doświadczonemu użytkownikowi potrzebne jest przynajmniej 30 minut na skonfigurowanie komputera, a początkujący nie zrobi tego w czasie krótszym niż godzina i na pewno będzie potrzebował pomocy.

Celem inicjatywy Easy PC jest umożliwienie każdemu zmontowanie i uruchomienie komputera w maksymalnie 15 minut. Oznacza to wyraźnie oznakowane obudowy, zestawy piktogramów opisujących krok po kroku proces instalacji, oznaczone kolorami złącza i kable. Natomiast instrukcje obsługi powinny być przeznaczone wyłącznie do konkretnego modelu urządzenia. Inne pomysły wprowadzają bardziej ergonomiczne projekty opakowań, co ma znacznie wyjmowanie z pudła dużych rozmiarów elementów, jak na przykład monitory.

Uwaga! USB

Jedną z rzeczy, na którą nadal czekamy (chociaż była umieszczona w specyfikacji z roku 1999) są PRZYNAJMNIEJ dwa gniazda USB w łatwo dostępnych dla użytkownika miejscach. Oznacza to, że muszą one być umieszczone z przodu komputera, a nie tam gdzie teraz je się spotyka. Powinno się więc skończyć nurkowanie pod stołem, szukanie po omacku złącza, gdy chcemy podłączyć naszego cyfraka. Ważne jest to, że muszą pozostać przynajmniej dwa nieobsadzone porty USB po podłączeniu myszki i klawiatury. Duży nacisk kładzie się również na przyspieszenie procedury uruchamiania komputera. Skrócony czas potrzebny na testy POST jest jednym z założeń (nie więcej niż siedem sekund), ale liczą się także czasy rozkręcania wirujących talerzy napędów. Inną alternatywą może być także klawisz usypiający komputer, który powinien znajdować się na klawiaturze. Dzięki temu można będzie szybko wprowadzić komputer w stan czuwania, a później błyskawicznie go włączyć.

Cała specyfikacja PC 2001 jest ogólnie dostępna jako publiczny dokument, a jako lektura do poduszki sprawdza się doskonale. Szczególnie we wczesnych wersjach, gdzie wprowadzano dodatki i poprawki, po tym jak różne przedsiębiorstwa decydowały o tym co powinno, a co nie powinno się znaleźć w standardzie. Jeżeli chcesz się dowiedzieć więcej, odwiedź serwis internetowy www.pcdesguide.org. □

Oprac. Łukasz Nowak

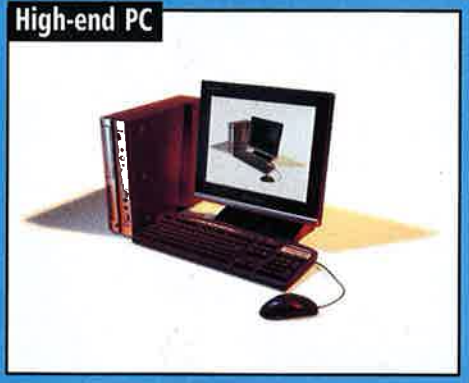
Przyszłość

Oto, czarno na białym, jak powinien wyglądać komputer roku 2001.

Standard PC

CPU	667 MHz
Cache	128 KB
RAM	64 MB (128 MB dla Windows 2000)
Rozszerzenia	USB, PCI, SCSI (opcjonalnie), ISA zabronione, 2 wolne porty USB
Odtwarzanie	wideo, DVI, zapis analogowy (opcjonalnie
Napędy	twardy dysk, CD lub DVD

High-end PC



CPU	700MHz
Cache	256 KB
RAM	128 MB (maksymalnie 2 GB)
Rozszerzenia	64-bit PCI, opcjonalnie PCI-X, AGP Pro 1.1
Napędy	możliwość podłączenia wielu twardych dysków

Komputer przenośny

CPU	400 MHz
Cache	Nie wymagana
RAM	64 MB (128 MB dla Windows 2000)
Porty	1 USB
Wideo	Zintegrowany wyświetlacz
Napędy	Wbudowany twardy dysk

Rozpoznawanie mowy

Klawiatura, myszka? - zapomnij o nich. Właśnie mieliśmy wizję na temat przyszłości. Jest hałaśliwa.... Nasza małpka wyjaśni wam dzisiaj, jak będziecie kontrolować swojego peceta siłą swojego wrzasku.

Gadanie do komputera to nic nowego - większość z nas robi to nagminnie, przeważnie w momentach nieoczekiwanego padu systemu, co przybiera postać gwałtownych wyładowań lingwistycznych. Jednak posiadając opcję rozpoznawania mowy twój komputer jest w stanie zrozumieć, co do niego mówisz. Niesamowita moc nawet najbardziej niepozornej maszyny oznacza, że rozpoznawanie mowy przestało być atrybutem sterowanych przez ognie piekielne komputerów w dziwacznych produkcjach s.f. Możesz przeglądnąć Internet, wydzierając się na monitor, lub obciążyć swój nowy procesor pracą wprowadzenia do komputera jakiegoś tekstu za ciebie. W najbliższych latach możemy się spodziewać, że używanie klawiatury będzie się stawało coraz mniej powszechne, aż pewnego dnia posługiwali się nią będą jedynie dziwacy, którzy dawno temu stracili kontakt z rzeczywistością. Zamiast tego w powszechnym użyciu będzie konwersowanie z pecetami, wymienianie rzeczy, które mają wykonać, i przeklinając je oczywiście, gdy sobie na to zasłużą.

W mowie i uczynkach

Choć klawiatura to standardowy składnik każdego systemu komputerowego, tak naprawdę została ona wymyślona po to, aby utrudnić ci życie. Kiedyś tam, w odległej przeszłości, ludzie posługiwali się toporny-mi maszynami do pisania, aby pisać teksty, a jeśli zdarzyło się tak, że dany pisarz był w stanie bardzo szybko przebierać palcami, często maszyny te zacinały się, krzyżując ze sobą małe metalowe młoteczki. Zamiast wymyślić lepszą technologię, jakiś światły umysł postanowił, że najlepszym rozwiązaniem problemu będzie sprawienie, aby pisanie stało się tak powolne i trudne, jak to tylko możliwe - tak narodziła się klawiatura QWERTY. Pomimo kilku prób zmiany wyglądu klawiatury przez wszystkie te lata, wciąż musimy korzystać z rozwiązania, które ma nas maksymalnie spowalniać. Nawet jeśli ktoś potrafi bardzo zręcznie pisać dziesięcioma palcami, prawa fizyki są bezlitosne - nigdy nie będzie on w stanie klepać szybciej od swojego głosu. Przeciętny pisarz-biznesmen potrafi wystukać w ciągu minuty około 100 słów, a superzręczny "klepacz" osiem razy więcej. Odpowiedni system rozpoznawania mowy w ten sposób staje się najszybszą alternatywą wprowadzania danych do komputera. Szybkość jednak to nie jedyna zaleta posługiwania się w komunikacji z komputerem głosem. Nadmierne używanie klawiatury może doprowadzić do niebezpiecznego schorzenia związanego z nadwerężeniem stawów zwanego RSI (Repetitive Strain Injury), a posługiwanie się klawiaturą w momencie prowadzenia samochodu zaopatrzonego w Internet to samobójstwo. Nie wszyscy są w stanie korzystać z klawiatury i monitora, a rozpoznawanie mowy i gadający komputer mogą sprawić, że komputer stanie się dostępny dla niepełnosprawnych użytkowników oraz będzie pomagał w leczeniu niektórych schorzeń, takich jak dysleksja.

Wnet usłyszysz

Możliwe, że już miałeś jakieś doświadczenie z komputerowym rozpoznawaniem mowy - wiele systemów pomocy w różnych firmach używa telefonicznego systemu opartego na tej technologii, dzięki czemu możesz na przykład przenieść się do działu, który cię interesuje lub powiedzieć ci o saldzie twojej karty kredytowej, wywołując twój płacz. Jako że Internet zaczyna emigrować z naszych biurek na telefony komórkowe czy zegarki, pomysł surfowania za pomocą głosu staje się coraz sensowniejszy, zwłaszcza jeśli mamy też alternatywę w postaci posługiwania się klawiaturą na ekranie spotykaną w urządzeniach typu PDA (Personal Digital Assistant - cyfrowych asystentach osobistych). Philips już produkuje telefony, które wybierają numery osób, których imię wypowiesz. Kolejne modele będą umożliwiały ci przeglądanie sieci lub sprawdzenie poczty elektronicznej bez grzebania w miniaturowej klawiaturze. Większość tych urządzeń będzie wykorzystywało technologię głosową ze względu na jej wygodę, ale będzie ona również odgrywała rolę ze względów bezpieczeństwa. Używanie telefonu komórkowego podczas prowadzenia samochodu jest wystarczająco groźne, a auta powoli są już projektowane tak, aby wykorzystać w 100 procentach cały internetowy zawrót głowy, od e-maili po prze-

Rozpoznawanie mowy przestało być atrybutem sterowanych przez moce piekielne komputerów w dziwacznych produkcjach s.f.

Motoryzacja

Okna na kółkach

Citroen ogłosił powstanie pierwszego na świecie samochodu sterowanego głosem. Tak jakby. Oczywiście żarty na temat zawieszania się nie wchodzą w rachubę. Nazwane tymczasowo Xsara Windows CE, auto to jest zwykłym produkowanym seryjnie pojazdem, który został jedynie naszpikowany kilkoma high-technologicznymi fabrykatami. "Fani" Microsoftu ucieszą się na wieść, że technologia komputerowa zostanie ograniczona do systemu związanego z rozrywką - najważniejsze funkcje, takie jak hamulce, układ kierowniczy czy twoje bezpieczeństwo zostały zaprojektowane w absolutnie tradycyjny sposób.
Xsara Windows CE to system kontrolowany głosem, który łączy w sobie radio i odtwarzacz CD wraz z telefonem przenośnym, e-mailem, książką adresową oraz sterowaniem. Za jego pomocą nie można jeszcze niestety przeglądać stron internetowych, jednak sytuacja ta ma ulec zmianie w ciągu roku lub dwóch.
Jest to interesujący pomysł, jednak wydaje się, iż Citroen nie zaszalał z nowym systemem - ma zamiar w ciągu pierwszej połowy tego roku sprzedać tylko 500 samochodów wyposażonych w WinCE.

Sarkastycznie początkowo nastawieni dziennikarze komputerowi wpadli w zachwyt, kiedy na samochodowej wystawie w Genevie przedstawiony został przez Citroena pierwszy na świecie windowsowy samochód.

jest pełnienie funkcji dyktafonu - uruchamiasz edytor tekstu, siadasz wygodnie przed monitorem i zaczynasz dyktować swój dokument - program wykona całą pracę za ciebie. Najnowsze aplikacje tego typu posiadają też opcję text-to-speech (zamiana tekstu na głos), dzięki której twoja praca jest odczytywana głosem maksymalnie zbliżonym do ludzkiego. Mimo to programy te są zaskakująco tanie. Podstawową wersję ViaVoice czy Naturally Speaking z Dragona możesz posiąść na własność już za równowartość 300 złotych. W zestawie z programem znajduje się przeważnie mikrofon, który podłączasz bezpośrednio do swojej karty dźwiękowej. Nawet najbardziej zaawansowane narzędzia nie będą kosztowały więcej niż 700 złotych.

dnie pracy komputer będzie musiał być co chwilę poprawiany, przez co twoimi rezultatami mogą być dziwne i zabawne zachowania maszyny. Jeśli zmienisz peceta, mikrofon czy pomieszczenie - będziesz musiał zacząć cały proces uczenia programu od początku. Jeśli z maszyny będzie chciał skorzystać inny użytkownik, również on będzie musiał nauczyć go mówić "po swojemu". Wczesne wersje oprogramowania zmuszały Cię.Abyś.Mówił.Właśnie.W.Ten.Sposób, ale nowe aplikacje mogą zmierzyć się z normalnie wypowiedzianym zdaniem bez większych trudności. Producenci utrzymują, że dokładność sięga 98 procent, choć jeśli posiadasz jakiś wyraźny obcy lub lokalny akcent, staje się ona odpowiednio niższa. Podczas pracy często okazuje się też, że programy nie potrafią się z nami dogadać, jeśli cierpimy na ostre zapalenie gardła lub po wypiciu 15 piw (oczywiście to my pijemy, a nie maszyna), choć w tym drugim przypadku nie można mieć 100-procentowej pewności, ponieważ okazało się, że badany chciał nawiązać dialog z lodówką.

Gadanie nic nie kosztuje

Aż do niedawna technologia głosowa wymagała całych pomieszczeń pełnych drogiego i skomplikowanego sprzętu, jednak postęp w technologii PC sprawił, że obecnie nawet całkiem przeciętna maszyna może spokojnie obsłużyć odpowiednie oprogramowanie. Ceny również znacząco spadły, dzięki czemu sensowną aplikację do rozpoznawania mowy można nabyć dosłownie za grosze. Najprostszy (i najtańszy) soft jest przeznaczony dla konkretnych zadań; tu program Conversa Web (www.conversa.com) jest świetnym przykładem, jak działa mowa. Aplikacja ta umożliwia ci sterowanie twoją przeglądarką internetową za pomocą wypowiadanych komend, a ponieważ musi ona obsłużyć niewielką ilość słów, sprawuje się znakomicie. Inaczej niż w przypadku bardziej skomplikowanych systemów mowy, nie musisz spędzić wielu godzin na naukę narzędzia, aby rozpoznawało twój głos - po prostu instalujesz je i już zaczynasz gadać ze swoją maszyną. Droższe programy, takie jak ViaVoice z IBM są bardziej ambitne. Najdroższe wersje tej aplikacji umożliwiają ci kontrolę za pomocą głosu całego swojego komputera, dzięki czemu możesz uruchamiać programy czy wykonywać skomplikowane zadania w ogóle bez konieczności podłączania klawiatury. Ich głównym zadaniem będą wykorzystywały rozpoznawanie i syntezę głosu, aby utrzymać prowadzącego pojazd na właściwej drodze.

Kjujik, kjujik, kjujik

Choć rozpoznawanie mowy to sprytny pomysł, jednak nie jest on jeszcze doskonały. Większość programów wymaga długich sesji treningowych zanim można było przystąpić do interakcji, co przeważnie oznaczało spędzanie całych dni przed komputerem i recytowanie określonych fraz, które miały być opanowane przez peceta. Przez pierwsze tygo-

Biedna Małpka. Nigdy nie uda jej się skorzystać z programów do rozpoznawania mowy, jeżeli nie zdejmie chełmu.

Czułe słówka

Choć wciąż "zalatuje" to fantastyką naukową, rozpoznawanie mowy jest już częścią naszego codziennego życia i zdobywa coraz większą popularność. Możesz ją spotkać w biurach na całym świecie. Jeśli musisz tworzyć mnóstwo dokumentów tekstowych, a nie jesteś w stanie pisać na klawiaturze szybciej niż 100 słów na minutę, warto się jej przyjrzeć bardziej szczegółowo. Kiedy tylko przejdziesz przez proces nauki programu rozpoznawania twoich komend, okaże się, że praca z takim narzędziem może zaoszczędzić mnóstwo czasu. Poza tym jest ona świetnym rozwiązaniem dla ludzi niepełnosprawnych, którzy nie mogą pracować z klawiaturą. Podczas gdy technologia ta staje się coraz bardziej inteligentna, a komputery coraz mniejsze i coraz potężniejsze, bardzo prawdopodobne jest, że interfejsy obsługiwane głosem to całkiem realna przyszłość. Zamiast grzmocenia w klawiaturę i rzucania dzikim wzrokiem po ekranie w poszukiwaniu właśnie wklepanego ciągu znaków, będziesz odbywał sobie miłe pogawędki ze swoją maszyną. Oczywiście, i tak będzie się on zawieszał, ale dzięki rozpoznawaniu głosu będzie przynajmniej wiedział o tym, że jesteś na niego bardzo wściekły. □

Oprac. Mariusz Turowski

Żargon obnażony

ASR
Automatic Speech Recognition. Technologia wykorzystywana w większości programów służących do rozpoznawania mowy.

Kontekst
Nowoczesne programy głosowe sprawdzają kontekst każdego słowa, próbując domyślić się, o jakie znaczenie ci chodziło, np. "their", "there" czy "they're", pozwalając ci uniknąć nieprzyjemnej publicznej wpadki.

HMM
Hidden Markov Modelling. Technologia używana w programach ASR do rozpoznawania mowy. Ta sama technika używana jest także do analizy kodu ludzkiego DNA.

Fonemy
Fonemy są najmniejszymi dźwiękami rozróżnianymi w słowach, nadającymi im znaczenie, np. "M" i "at" są fonemami słowa "mat" - bez "M" słowo to miałoby zupełnie inne znaczenie.

SMC
Nieskompresowane pliki dźwiękowe zajmują dużo miejsca, a programy służące do zamiany tekstu na mowę potrzebują bardzo dużo takich plików, aby móc "tłumaczyć" tekst na ludzkie dźwięki. SMC (speech and music compression) to po prostu proces kompresji plików dźwiękowych do sensownych rozmiarów - przykładowym rezultatem takiego działania mogą być pliki z muzyką w formacie MP3.

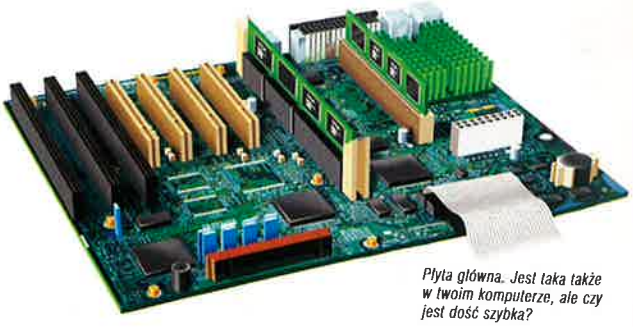
Speech API
Język używany przez programistów do tworzenia i dodawania nowych funkcji mowy do programów.

TTS
Text-to-Speech. Oprogramowanie zamieniające dokumenty tekstowe na ludzką mowę, przeznaczone do korekty tekstów lub dla wszystkich nie mogących korzystać w normalny sposób z monitorów. Komercyjne programy dźwiękowe często dostarczane są z załączonymi programami typu TTS.

WAP
Wireless Application Protocol. Sposób korzystania z informacji znajdujących się w Internecie poprzez telefony przenośne. The World Wide Web Consorlium(www.w3.org) stworzyła kilka specyfikacji dla obsługiwanych głosem przeglądarek WAP.

Szybkość PC

Co decyduje o wydajności twojego komputera



Płyta główna. Jest taka także w twoim komputerze, ale czy jest dość szybka?

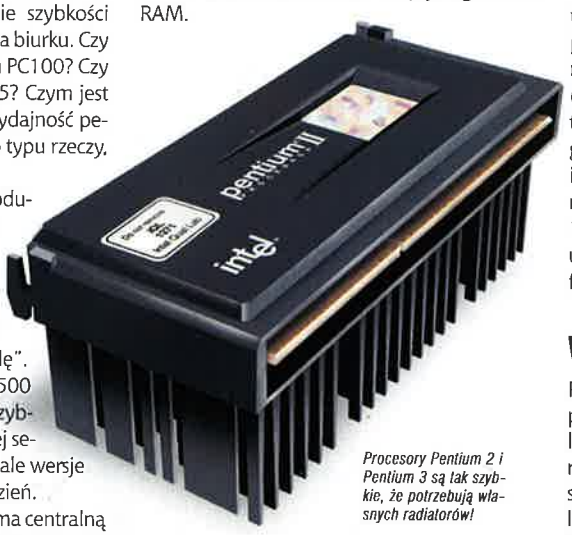
Jak szybki jest twój PC? Wszystko zależy, o której jego części akurat myślisz. W tym artykule znajdziesz wyjaśnienie wielu terminów związanych z wydajności popularnych komputerów.

Jedną z najtrudniejszychdo zrozumienia dla laika rzeczy o komputerach jest mnogość terminów używanych na określanie szybkości wnętrza tego beżowego pudełka na biurku. Czy pamięć jest zgodna ze standardem PC100? Czy dysk pracuje w UltraDMA Mode 5? Czym jest przepustowość portu Firewire? Wydajność pecetów jest definiowana przez tego typu rzeczy, ale jak je wszystkie odcyfrować.

Dla większości osób, włącznie z producentami komputerów, najważniejszą rzeczą, o której trzeba pamiętać jest częstotliwość procesora. Jest ona mierzona w megahertzach, co skraca się do MHz, a oznacza "miliony cykli na sekundę". Tak więc komputer z procesorem 500 MHz może wykonywać rozkazy z szybkością 500 milionów cykli w każdej sekundzie. Wydaje się, że to szybko, ale wersje 1000 MHz pojawią się już lada dzień.

Podczas gdy komputer 500 MHz, ma centralną jednostkę pracującą z taką częstotliwością, co wcale nie znaczy, że cały komputer działa tak szybko. W rzeczywistości żaden z pozostałych komponentów nie jest równie wydajny. Pamięć (RAM), na przykład, będzie działać przy szybkości 100 MHz. Dzieje się tak dlatego, że zarówno procesor, jak i RAM są osadzone na płycie głównej, która działa przy szynie 100 MHz - znanej pod nazwą PC100. Jednakże poprzednio, pamięć działała przy 66 MHz.

Więc dlaczego procesor nie musi działać zaledwie z częstotliwością 100 MHz? Dzieje się tak za sprawą specjalnego programu, umieszczonego na płycie, o nazwie BIOS (Basic Input/Output System), który zawiera mnożnik częstotliwości, pozwalający procesorowi 500 MHz działać pięć razy szybciej niż płyta główna i RAM.



Procesory Pentium 2 i Pentium 3 są tak szybkie, że potrzebują własnych radiatorów!

Jedźmy dalej

Zaczęliśmy od samego centrum komputera PC, czyli procesora i RAMu. Teraz zajmiemy się innymi komponentami, które będą coraz wolniejsze. Złącze AGP, w którym znajduje się karta graficzna pracuje z częstotliwością przynajmniej 66 MHz. Przy tej szybkości może przesyłać dane z przepustowością 528 MB/s (megabajtów na sekundę). Złącza PCI (Peripheral Component Interconnect) mogą działać przy 33 lub 66 MHz. To prowadzi do ważnego tematu przepustowości. Podczas gdy w przypadku procesora i pamięci mówimy o liczbie cykli na sekundę (Hz lub MHz), również szybkość transferu danych jest miernikiem wydajności komputera. Dlatego szyna AGP może być taktowana zegarem 66 MHz, ale przysyłać dane z szybkością 528 megabajtów na sekundę (MB/s). (Jest to standard AGP 2x. Komputery z AGP 4x działają przy ponad gigabajcie na sekundę, ale to już inna historia.) Jest to bardzo istotne przyspieszenie w porównaniu ze 132 MB/s typowo dostępnymi dla urządzeń PCI, czyli również kart graficznych poprzedniej generacji.

Wszystko się kręci

Przechodząc do twardych dysków, pojawia się zupełnie nowa sterta liczb. Pierwszą z nich jest prędkość rotacji, która mówi o tym jak szybko wiruje dysk. Dzisiejsze popularne urządzenia pracują przy 5400 lub 7200 RPM (revolutions per second - obrotów na minutę). Druga sprawa to czas dostępu, który odpowiada za to jak szybko napęd może znaleźć dane w dowolnym obszarze dysku. Podaje się go w milisekundach (tysięczne sekundy), a dysk 7200 RPM zwykle oferuje 4 ms czas dostępu. W końcu przychodzi czas na przepustowość interfejsu dysk - pamięć. Typową wartością jest tutaj 33 MB/s, chociaż wszystkie nowe urządzenia typu UltraDMA/66 oferują transfer 66 MB/s.

Napędy CD-ROM i DVD charakteryzowane są nieco inną kategorią prędkości. Czytnik CD zazwyczaj będzie opisywany jako 32x (32-krotny) lub 40x. Tego typu urządzenia mają czasy dostępu na poziomie 100ms i szybkości transferu od 3,6 do 4,8 MB/s. Jeszcze inaczej trzeba rozumieć cyferki przy napędach DVD. I tak czytnik 6x jest w przybliżeniu tak szybki jak 32-krotny CD-ROM. Odczytywanie płyt DVD będzie następowało z czasem dostępu 120 ms.

Podłączone

Na koniec czas przyjrzeć się szybkości różnych portów z tyłu komputera. Gniazdo równoległe, do którego podłącza się drukarki, może przesyłać dane z prędkością 500 kilobajtów na sekundę (KB/s). Natomiast porty szeregowe nie przekraczają zazwyczaj 20 KB/s.

Właśnie dlatego USB jest tak ważny. Nie tylko można podłączyć urządzenia w tym standardzie w trakcie pracy komputera, ale co ważniejsze ich szybkość dochodzi do 1,5 MB/s - czyli o wiele więcej niż w przypadku innych portów. Należy pamiętać, że prędkość, z którą przesyłane są dane zależy także od urządzeń, które podłączasz. Obecnie sprzedawane modemy nie są w stanie dostarczać danych do portu szybciej niż z szybkością 56.6 kbps (kilobitów na sekundę). □

Oprac. Łukasz Nowak

Żargon

Bity i Bajty

Tłumaczenie szybkości jest proste, jeżeli wiesz jakich jednostek się używa. Podstawową porcją informacji jest bit. Osiem bitów tworzy bajt. W kilobicie jest 1024 bitów, a 1024 bajtów to kilobajt (KB). 1024KB daje megabajt (MB), a 1024 MB - gigabajt (GB).

Technologie

Przepustowość fachowców

Jedna z najnowszych dziur z tyłu komputera nosi nazwę Firewire, lub IEEE 1394. Jest to interfejs oparty na architekturze gwiazdy, pozwalający na dostarczanie do komputera bardzo dużych ilości danych. Port Firewire może osiągać przepustowości nawet do 50 MB/s. Jest to bardzo przydatne szczególnie w obróbce wideo. Jeżeli masz kamkorder DV prawdopodobnie będziesz mógł go podłączyć do portu Firewire, przesłać dane na twardy dysk, a następnie obrobić je przy pomocy komputera. Kolejną opcją jest SCSI (wymawiany 'skazi', oznacza Small Computers Serial Interface). SCSI jest oferowane w rozmaitych postaciach. Na przykład Ultra2 SCSI oferuje transfery 40 MB/s, a Wide Ultra2 podwaja tę wartość. Większość osób wykorzystuje SCSI, kiedy potrzebują zastosować bardzo szybkie twarde dyski, nagrywarki, lub skanery. Jednak żeby móc podłączyć do komputera urządzenie SCSI, trzeba dokupić specjalny kontroler.

Port Firewire jest nazywany także IEEE 1394. Nie musisz o tym pamiętać, ważne żebyś wiedział że służy do podłączania cyfrowych kamer do komputera PC.

Nowości sprzętowe

components

W połowie maja br. TCH COMPONENTS rozpoczyna realizację nowej strategii - dostarczania wszelkich komponentów umożliwiających połączenie, obecność, pracę i rozrywkę w Internecie.

"Jest to strategiczna zmiana, istotne rozszerzenie naszej oferty, ale jednocześnie bardzo ważne przesunięcie jej środka ciężkości. Obecnie do oferty będziemy dodawać komponenty software'owe i hardware'owe, zawsze z myślą o ich internetowej funkcjonalności. Nie rezygnujemy przy tym ze sprzedaży wszystkich dotychczas oferowanych komponentów - komputer PC zbudowany z takich części, jak procesor, płyta główna, obudowa itd. jest dziś podstawowym urządzeniem umożliwiającym dostęp do sieci" - powiedział Prezes Zarządu TCH COMPONENTS, Tomasz Chlebowski.

Wprowadzanie produktów związanych z nową strategią wymaga zmian w strukturze organizacyjnej firmy. Szczególny nacisk położony będzie na rozszerzenie programów rekrutacyjnych, szkoleń technicznych i marketingowych, pomocy przedsprzedażnej (presales) i posprzedażnej (support), zarówno handlowej, jak i technicznej. W strukturze handlowej firmy powstały zespoły przedstawicieli handlowych, handlowców produktowych i handlowców ds. sprzedaży przez Internet.
Zmianie ulegnie też logo firmy - od początku czerwca logo TCH COMPONENTS będzie zawierało dużą, niebieską literę "e", a pod nią napis "components".
Jednym z narzędzi służących realizacji nowej strategii będzie zaoferowanie klientom zaawansowanego i przyjaznego systemu zakupów przez Internet.

www.tch.com.pl

***

Mam przyjemność poinformować o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems jednego z najszybszych na rynku napędów DVD-DOM - 12-krotnego modelu SD-612 firmy Samsung Electronics. Najnowszy produkt koreańskiego potentata wyposażono w unikalny system Acoustic-noise Reduction System, znacznie zmniejszający głośność całego urządzenia. Osiągnięto to, kierując strumień powietrza przez specjalne otwory w obudowie urządzenia i wykorzystując efekt Mufflera. Podobnie jak inne napędy DVD i CD najnowszy produkt Samsunga wykorzystuje Automatic Ball Balancing System -

Iomega Clik!

Miniaturowe dyskietki

Firma Iomega była tym charakterystycznym producentem, który potrafił nas zaskoczyć nową konstrukcją lub modyfikacją poprzedniej. Dzięki ciekawym propozycjom dotyczącym przenoszenia danych pomiędzy komputerami, producent znalazł rzesze wiernych użytkowników, a dobra promocja pozwala na pozyskiwanie nowych klientów.

Mike-L

Tym razem zaproponowano nośnik, dzięki któremu może dokonać się kolejna rewolucja technologiczna. Tym ciekawym produktem jest Clik! Cóż to takiego? Jest to swego rodzaju dyskietka, lecz nie taka zwyczajna, gdyż można na niej zmieścić do czterdziestu megabajtów danych. Przecież można na dyskietkach zmieścić już do 140MB, zgoda, lecz Clik! jest wielkości dwóch trzecich karty PCMCIA! Dodatkowo nośnik w pełni zabezpieczony jest metalową kopertą, która jest dość sztywna, by nie dać się zginać, czy zmiażdżyć przy przypadkowym nadepnięciu.

W zestawie oprócz samego nośnika otrzymujemy oczywiście całą gamę dodatkowych akcesoriów z napędem Clik! na pierwszym miejscu. Kolejnymi elementami są przejściówka będąca interfejsem łączącym napęd z zasilaczem, stacją dokującą, a komputerem (poprzez złącze równoległe) oraz zapewniająca możliwość ładowania baterii. Ta ostatnia pozwala na pracę urządzenia poza domem, czyli na przykład w podróży, gdy chcemy zmagazynować dane z notebooka lub laptopa. Kolejnym dodatkiem jest przewód oraz specjalna wersja karty PCMCIA, która pozwala na podłączenie Clik!-a do przenośnego komputera wyposażonego w takowe gniazdo. Stacja dokująca jest niezbędna do połączenia napędu do komputera klasy PC. Przejściówka jest oczywiście przelotowa, czyli pozwala na podłączenie przewodu drukarki, bez potrzeby odłączania stacji dokującej od komputera.

Ciekawym urządzeniem dodatkowym jest czytnik kart CompactFlash oraz SmartMedia. Podłącza się go do samego napędu. Z jednej strony nośnik Clik!, z drugiej kartę pamięci, nacisnąć klawisz i... dane przepływają z karty na dyskietkę. Jest to przydatne, szczególnie w przypadku posiadaczy cyfrowych aparatów fotograficznych. Jeśli ktoś sądzi, że takie kopiowanie to głupota, bo po co przenosić dane pomiędzy dwoma nośnikami, by w końcu i tak podłączyć napęd do komputera i zmagazynować dane na dysku twardym, to nie zna jeszcze powodów, dlaczego powinien czym prędzej zmienić zdanie. Powodem tym jest cena nośnika Clik! Tak, zdziwią się Ci, którzy sądzą że koszt jest wysoki. Za jedną dyskietkę należy zapłacić mniej niż pięćdziesiąt złotych, co powoduje, że cena kart SmartMedia oraz CompactFlash "rośnie" do niewiarygodnego pułapu. Luuudzie! 50 złociszy za czterdzieści megabajtów na nośniku mniejszym od karty PCMCIA to naprawdę niezła propozycja.

Drugi zestaw zawiera przede wszystkim napęd obsługujący dyskietki Clik! Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że cały napęd jest wielkości... karty PCMCIA(!!!), a na dodatek montuje się go w tego typu gnieździe! Miniaturyzacja rządzi i tyle, gdyż dyskietka zajmuje większość miejsca! Jest to doskonałe rozwiązanie dla wszystkich posiadaczy komputerów przenośnych typu laptop lub notebook.

W zestawach znajdziemy także krążek CD zawierający niezbędne sterowniki oraz oprogramowanie usprawniające pracę z napędami Clik! Wśród kilku programów znajdziemy między innymi takie pozycje, jak Iomega QuickCync. Jest to aplikacja umożliwiająca określenie katalogu, a nawet typu plików, które zawierają bardzo ważne dla nas informacje. Dane te zostaną zmagazynowane na dyskietce, a co ciekawsze, nowe pliki pojawiające się w wybranym katalogu, automatycznie zostaną skopiowane na Clik!-a. Jest to bardzo wygodne, a jednocześnie zapewnia wysoki poziom bezpieczeństwa ważnych danych, które potem można schować chociażby w portfelu. Iomega Copy Machine pozwala na przeniesienie wszystkich danych z jednego nośnika na drugi. Przydaje się to, gdy potrzebujemy wykonać kilka kopii tych samych danych.

Podczas testów nie zdarzyło się, by były jakiekolwiek problemy z użytkowaniem, któregokolwiek z komponentów zestawów. Czas nagrywania kilkunastu plików zawierających około 39 megabajtów danych średnio wynosił 3 minuty i 26 sekund. Odczyt tych samych informacji wydłużał się do 4 minut i 38 sekund. Nie jest to wynik powalający na kolana, ale należy podkreślić, że transfer dokonywany jest poprzez złącze równoległe (LPT1). Czas może się znacznie zmniejszyć w momencie pojawienia się wersji urządzenia współpracującej z kom-

Elementy

Z czego składa się Clik!

Napęd główny, do którego dołącza się kolejne elementy zestawu, między innymi stację dokującą oraz czytnik kart pamięci. Urządzenie to jest niezbędne do korzystania z dyskietek Clik! Dyskietka po włożeniu do napędu jest zabezpieczona widoczną przezroczystą klapką.

Czytnik kart CompactFlash oraz SmartMedia. Urządzenie montuje się bezpośrednio do napędu głównego. Dzięki niemu można skopiować dane z nośników elektronicznych na magnetyczne dyskietki Clik!

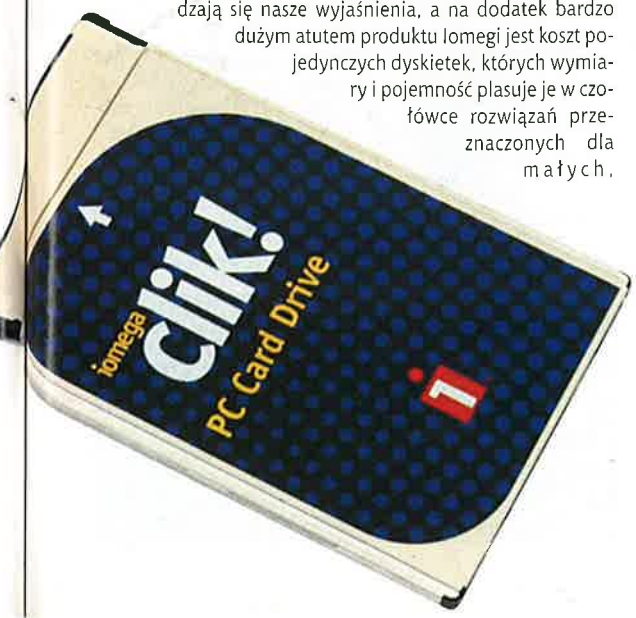
Stacja dokująca. Do niej podłącza się przejściówkę zapewniającą możliwość transferu danych pomiędzy napędem a komputerami wyposażonymi w złącze równoległe (LPT1). Dodatkowo, tylko dzięki niej można naładować baterię, która pozwala na korzystanie z napędu w podróży.

Przewód oraz karta łącząca PCMCIA. Dzięki temu interfejsowi można podłączyć stację dokującą do komputera typu laptop lub notebook. Do przejściówki można podłączyć zasilacz, dzięki czemu otrzymujemy możliwość doładowania baterii.

puterem klasy PC poprzez złącze USB. Po publikacji poprzednich artykułów o sprzęcie produkowanym przez firmę Iomega otrzymaliśmy zapytania o sensowność zakupów tego typu napędów, gdyż są tańsze nośniki danych. Naszą odpowiedzią było stwierdzenie, że rzeczywiście nie są to najtańsze rozwiązania na rynku, lecz za podobną kwotę trudno znaleźć bardziej bezpieczne urządzenia.

Znamy wiele firm, między innymi studiów graficznych, które korzystają z produktów Iomegi i nie zdarzyło się, by ktokolwiek musiał drugi raz przynosić dane, gdyż padł nośnik. W wypadku Clik!-a potwierdzają się nasze wyjaśnienia, a na dodatek bardzo dużym atutem produktu Iomegi jest koszt pojedynczych dyskietek, których wymiary i pojemność plasuje je w czołówce rozwiązań przeznaczonych dla małych, przenośnych urządzeń. Odzew firm produkujących aparaty cyfrowe czy odtwarzacze muzyki zapisanej w formie plików z danymi był natychmiastowy, gdyż pojawiły się już pierwsze urządzenia wykorzystujące jako nośnik danych właśnie dyskietki Clik!

Na zachodzie promocja urządzeń Clik! jest prowadzona bardzo intensywnie. Powstała już nawet kolekcja ubrań i akcesoriów, takich jak bluzy, spodnie, torebki, paski i inne tym podobne, których wspólną cechą jest fakt, że posiadają specjalne kieszonki przeznaczone do przenoszenia dyskietek. Podsumowując: Małe, Pojemne, Bezpieczne, Tanie... Cóż więcej można napisać. Jeśli posiadasz już cyfrowy aparat, a ceny kart pamięci Cię szokują, chcesz przenosić dane pomiędzy komputerami, ale nie lubisz nosić ze sobą toreb czy saszetek, a jedynie portfel, to Clik! jest właśnie dla Ciebie. □



INFO • INFO • INFO • INFO

Iomega Clik!

Dane techniczne:
interfejs: LPT1 lub PCMCIA
pojemność: 40MB
zapis pliku 39MB: 3.26 minuty
odczyt pliku 39MB: 4.38 minuty

Plusy
- niewielkie rozmiary
- duża mobilność
- relatywnie tanie nośniki

Minusy
- stosunkowo wolny zapis i odczyt

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.iomega.com

Cena:
zestaw PC Card Drive: 1040 zł
zestaw Plus Mobile Drive: 1515 zł
nośnik: 47zł

Nowości sprzętowe

profesjonalny system niwelujący drgania pochodzące od źle wyważonych płyt. Urządzenie wyposażono w roczną gwarancję producenta i atrakcyjną cenę.

Oto podstawowe dane techniczne urządzenia:
- transfer danych: 6 200KB/s (12x), CD - 6 000KB/s (40x)
- tryby pracy: PIO Mode 4, DMA Mode 2, Ultra DMA
- bufor 512 KB
- średni czas dostępu: DVD-110 ms, CD-90 ms
- Standardy odczytywanych płyt DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM/XA, Video-CD, CD-I/FMV, Multisession Photo CD, Enhanced CD, CD-Extra
- system ARS (Acoustic-noise Reduction System)
- interfejs E-IDE (ATAPI)
- MTBF: 125,000 POH (20%)
- stosunek S/N: >75 dB
- ładowanie płyty: wysuwana mechanicznie szuflada
- sposób montowania napędu: w poziomie i w pionie

www.cadena.com.pl

***

Najnowszy produkt firmy Gravis, a mianowicie Xterminator Dual Control to dwa kontrolery w jednym. Jedna obudowa kryje w sobie joystick oraz gamepad. Istnieje możliwość jednoczesnego używania manetki oraz D-Pada, pozwala to na kontrolę dwóch ruchów jednocześnie. Ergonomiczne kształty zostały przygotowane pod kątem długotrwałego użytkowania. Dziewięć programowalnych przycisków oraz przepustnica są umieszczone w miejscach, które powinny zapewnić pełen komfort pracy. Przełącznik typu "Hat", czyli ośmiokierunkowy minijoystick umieszczony w górnej części manetki pozwala na dokładne celowanie, rozglądanie się lub szybki wybór broni, a zależy to jedynie od rodzaju gry i preferencji użytkownika. Joystick współpracuje z komputerami PC i Macintosh i jest zgodny z takimi systemami, jak Windows 95, 98 oraz MacOS. Podłącza się go do komputera poprzez złącze USB lub standardowy port gier. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 239 złotych, a nabyć je można w sklepach Empik Megastore i Extrapole.

www.acco.pl

Nowości sprzętowe

Addonics Mobile Ultra Floppy to nowe urządzenie służące do magazynowania danych na dyskietkach. Odczytuje i zapisuje informacje na nośnikach o pojemności 1.44MB i średnicy 3.5 cala lub dyskietkach Caleb Technology, których pojemność jest całe sto razy większa i wynosi 144MB. Dzięki niskiemu zużyciu energii można stosować ten napęd przy komputerach typu notebook i laptop, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by używać go przy standardowych komputerach typu desktop. Maksymalny pobór mocy wynosi 5.74 watów. Urządzenie podłącza się poprzez złącze PCMCIA, USB lub FireWire. Oczywiście jest ono kompatybilne z systemem Plug and Play, dzięki czemu konfiguracja sprowadza się do podłączenia i instalacji sterowników do danego systemu operacyjnego, czyli Windows 95/98/NT/2000/3.1/DOS oraz MacOS9. Maksymalny transfer, jaki można uzyskać poprzez najwydajniejszy interfejs, to 1.16 megabajta na sekundę.

www.addonics.com

***

Oferta firmy AB SA została poszerzona o nowy model obudowy ATX typu minitower. Najistotniejsza cecha obudowy 916G to możliwość rozbudowy analogiczna do typu miditower. Model ten posiada 3 zewnętrzne miejsca montażowe x 5,25, 2 wewnętrzne x 3.5" oraz 1 zewnętrzne x 3,5". Zwarta konstrukcja i atrakcyjny wygląd to kolejne atuty modelu 916G. Waga to 5,8 kg netto, natomiast wymiary: 340 x 200 x 440 mm). Zasilanie obudowy 961G - 200W. Hartowana stal użyta do wykonania obudowy 916G zapewnia statyczność również w stanie "rozebranym" do montażu. Dodatkowo w celu zwiększenia odporności na zarysowania w obudowie 916G zastosowano malowanie proszkowe.
Sugerowana cena detaliczna obudowy 916G to 123,00 zł.

www.ab.com.pl

***

Dyski pracują z coraz większą prędkością, która niejednokrotnie przekracza 7200 obrotów na minutę. Tego typu urządzenia siłą rzeczy

Cyberspace Rock'n'Ride

cyberspace

Wirtualna rzeczywistość jest tuż, tuż

Od kilkunastu lat jesteśmy bombardowani wiadomościami o coraz to nowych pomysłach producentów sprzętu, które mają na celu zbliżenie doznań odczuwanych podczas zabawy przy komputerze do tych, oferowanych nam przez świat rzeczywisty. Jak wiadomo praktycznie wszystkie tego typu nowinki są już od dłuższego czasu wykorzystywane przez... wojsko!

techNICK

Zwykli śmiertelnicy dość rzadko mają możliwość obcować z nowoczesnymi technologiami, a jeśli już to jedynie na pokazach lub u baaaaardzo bogatych znajomych. Wśród tego typu produktów znajdziemy między innymi hełmy z okularami, służące do oglądania świata w "realnych" trzech wymiarach, specjalne manipulatory oraz różne symulatory. Jedną wspólną cechą tych urządzeń jest ich cena, która sprawia, że można je było spotkać jedynie w bogatych salonach gier lub centrach rozrywki. Do tej pory trzeba było jeździć do dużych miast, a potem szukać tego typu klubów i denerwować się, że nie można się dopchać do upragnionego hełmu lub automatu.

Obecnie, jeśli posiada się pewną ilość pieniędzy (czytaj: DUŻO) można stać się posiadaczem urządzenia, które dotychczas można było zobaczyć jedynie w telewizyjnych relacjach ze szkolenia pilotów wojskowych, lub za kilkanaście złotych spędzić kilka minut na seansie w kabinach w wesołych miasteczkach. Chodzi ni mniej, ni więcej, ale o... symulator, a konkretniej o fotel poruszany za pomocą siłowników. Rock'n'Ride jest urządzeniem, które każdemu zapalonemu graczowi, lubującemu się szczególnie w symulacjach jazdy samochodem, motocyklem, samolotem czy statkiem kosmicznym będzie się śnił po nocach. Plastikowy fotel przymocowany do rurkowej, metalowej konstrukcji jest umieszczony na stabilnej podstawie, dzięki czemu wytrzyma wagę nawet sporych gabarytów dorosłej osoby. Dodatkowa półka przeznaczona jest na umieszczenie monitora, który przymocowywany jest za pomocą specjalnych taśm. Dwa siłowniki poruszające siedziskiem oraz wyświetlaczem działają przy wykorzystaniu sprężonego powietrza, kilku zaworów oraz dwóch małych kompresorów. Dzięki wyeliminowaniu oleju oraz specjalnych pomp tłoczących, zredukowano koszty produkcji całego urządzenia. Pomimo zastosowania ściśliwego medium, jakim jest powietrze, Rock'n'Ride dość żwawo reaguje na sygnały, jakie dostarczane są do modułu sterującego. Skrzyneczka ta, zawiaduje pracą zaworów, dzięki czemu możemy odczuwać wszelkiego typu wstrząsy, skoki oraz przeciążenia. Dane pobierane są z komputera poprzez... port myszki lub port joysticka, dzięki czemu każdy komputer, nawet Pentium 166MHz, jest w stanie poradzić sobie z obsługą fotela. Fotel sterowany jest za pomocą rezydentnych programów zwanych profilami, przygotowanymi do obsługi najpopularniejszych rodzajów programów, czyli symulacji jazdy samochodem, motocyklem i samolotem. Możliwe jest także zdobycie programu-edytora i stworzenie własnych profili, dzięki czemu dopasujemy reakcje urządzenia do własnych upodobań. Na czym polega prostota działania całości? Ruchy joysticka, kierownicy, czy zestawów sterujących (samoloty) są odczytywane przez program i przesyłane do modułu sterującego Rock'n'Ride. Dzięki temu praktycznie nie obciąża się komputera.

A może by tak wrażenia z jazdy? Jaaaasne, nie ma sprawy. Fotel jest dość głęboki i cokolwiek plastikowy, lecz siedzi się w nim całkiem wygodnie, a jego chropowata powierzchnia zapobiega ślizganiu się podczas gwałtowniejszych manewrów. Na początku uruchomiłem dołączoną do zestawu okrojoną wersję gry NICE 2, która jest zręcznościową samochodówką przystosowaną do współpracy z fotelem. Dość dobrze oddane zostały efekty związane z jazdą, czyli przechyły karoserii oraz nierówności nawierzchni i zderzenia z innymi obiektami, choć do tych z rzeczywistości sporo im brakuje. W przypadku symulacji jazdy motocyklem, całość prezentowała się dużo lepiej, gdyż wszelkie odchylenia maszyny od pionu były prawie w pełni odzwierciedlone przez Rock'n'Ride. Przy szybkich zmianach położenia ciała względem podłoża ma się niewielkie kłopoty z dokładną obserwacją monitora poruszającego się wraz z nami, dlatego pełniejszych doznań dostarcza zabawa z założonym hełmem VirtualReality. Czułem się prawie jakbym jeździł prawdziwym jednośladem. Do pełni szczęścia brakowało mi tylko wiatru we włosach (można postawić wentylator ;-) siodełka i kierownicy z manetką gazu. Ale przecież nie można mieć wszystkiego.

Myślę, że część czytelników zarzuci mi, że zakup fotela za prawie osiem tysięcy to przesada, gdyż tak naprawdę stać na to niewielu, a rodzice prędzej kupiliby przechodzony samochód niż fotel dla pociech. OK. Przyznaję, że to już spory wydatek, ale gdyby tak zebrać dziesięciu kumpli, mała zrzutka i... □

INFO · INFO · INFO · INFO

Cyberspace Rock'n'Ride

Dane techniczne:
kompresory: powietrzne 2 sztuki
zawory: elektromagnetyczne
siłowniki: pneumatyczne 2 sztuki
podłączenie: COM lub GamePort

Dostarczył:
Matrix Jarosław Formaniak
ul. Rynkowa 75/1
62-081 Przeźmierowo
tel. (0-61) 652-41-89

Plusy
• ciekawe doznania
• niezłe trzęsie ;-))

Internet:
www.matrix-jf.com.pl
www.rocknride.com

Minusy
• cena :-((

Cena:
7500 zł

Leadtek WinFast GeForce 2 GTS

Druga generacja bez tajemnic

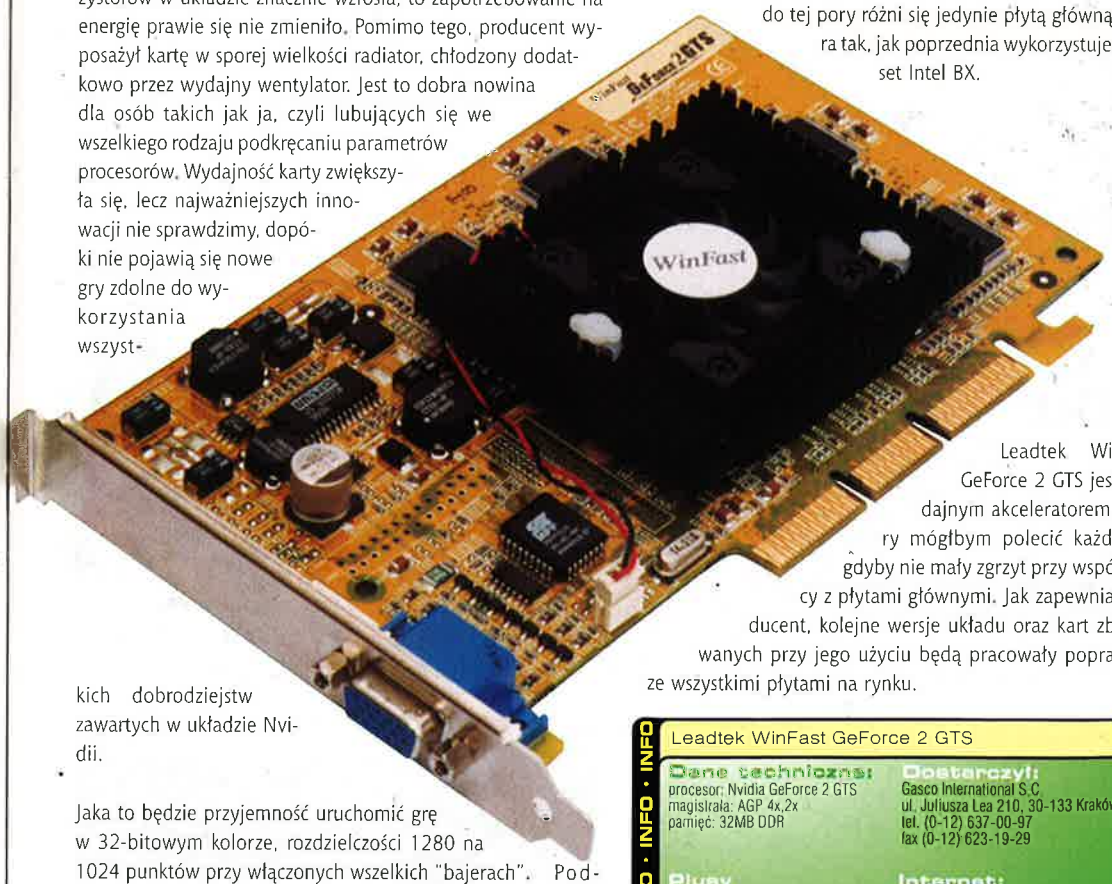
Procesor graficzny GeForce 256, prezentowany rok temu, sporo namieszał na rynku akceleratorów graficznych, gdyż był pierwszym tego typu układem, który większość potrzebnych obliczeń dokonywał sam, odciążając procesor komputera. Tym razem, oprócz wzrostu mocy obliczeniowej, zaimplementowano w drugiej generacji akceleratora nowe technologie mające na celu poprawienie wydajności, a dodatkowo jakości generowanego obrazu.

techNICK

Leadtek WinFast GeForce 2 GTS wraz z nową kością zyskał między innymi takie rozwiązania, jak Vertex Skinning (łączenie krawędzi), Per-Pixel Bump Mapping (tworzenie chropowatości), kompresja tekstur oraz możliwość dokonania do siedmiu operacji na każdym punkcie obrazu w jednym cyklu zegara. Sam układ wykonano w technologii 0.18 mikrona, dzięki czemu pomimo tego, że ilość tranzystorów w układzie znacznie wzrosła, to zapotrzebowanie na energię prawie się nie zmieniło. Pomimo tego, producent wyposażył kartę w sporej wielkości radiator, chłodzony dodatkowo przez wydajny wentylator. Jest to dobra nowina dla osób takich jak ja, czyli lubujących się we wszelkiego rodzaju podkręcaniu parametrów procesorów. Wydajność karty zwiększyła się, lecz najważniejszych innowacji nie sprawdzimy, dopóki nie pojawią się nowe gry zdolne do wykorzystania wszystkich dobrodziejstw zawartych w układzie Nvidii.

Jaka to będzie przyjemność uruchomić grę w 32-bitowym kolorze, rozdzielczości 1280 na 1024 punktów przy włączonych wszelkich "bajerach". Podczas instalacji sterowników, dołączonych na krążku CD do karty, zostałem mile zaskoczony, gdyż... są one w polskiej wersji językowej. Po testach niestety mina mi zrzedła, gdyż wyniki w większości gier i testów okazały się gorsze od kart z GeForce 256. Po kilkukrotnym instalowaniu systemów operacyjnych i wymianie płyt głównych, znalazłem konfigurację, która pozwoliła na uzyskanie zadowalających wyników. Winne są... płyty główne, gdyż jedynie na kilku z nich można w pełni wykorzystać moc GeForce 2 GTS. Zestaw testowy od tego stosowanego do tej pory różni się jedynie płytą główną, która tak, jak poprzednia wykorzystuje chipset Intel BX.

Test	Kategoria	Jednostka	Leadtek WinFast GeForce 2 GTS 32 MB DDR	Leadtek WinFast GeForce 256 32MB DDR	Asus 8400 GeForce 256 32MB DDR	Diamond Viper II 32 Savage 2000 32 MB	Voodoo 3 3500 TV Voodoo 3 3500 16 MB
GL Quake	640x480	fps	311,80	249,40	247,80	94,90	116,10
	800x600	fps	245,40	179,70	177,30	71,20	80,30
	1024x768	fps	160,70	116,70	115,40	46,80	53,40
Quake II	800x600	fps	158,00	141,80	140,70	102,00	76,00
	1024x768	fps	157,30	123,60	123,20	90,30	73,00
Quake III Arena	Fastest	fps	96,00	66,70	76,70	72,30	x
	HQ 800X600	fps	81,20	67,40	66,50	58,30	x
	HQ 1024X768	fps	71,60	58,00	57,50	47,20	x
Turok 2	800x600	fps	59,10	56,10	47,50	x	44,70
	1024x768	fps	58,50	55,80	46,80	x	43,90
Incoming 16 bit	800x600	fps	120,64	111,40	78,51	59,07	75,10
	1024x768	fps	123,91	115,61	78,68	30,92	74,68
Incoming 32 bit	800x600	fps	119,52	111,84	76,43	54,33	x
	1024x768	fps	123,70	112,08	75,39	30,02	x
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4969	5038	4518	4642	2972
3D Mark 2000	Default Benchmark	3DMarks	4366	3619	3573	2060	x
Final Reality	3D	R Marks	5,62	5,54	4,95	4,18	x
Final Reality	2D	R Marks	4,65	5,09	5,08	5,11	x
Final Reality	Overall	R Marks	5,24	5,72	4,77	4,21	4,03



Leadtek WinFast GeForce 2 GTS jest wydajnym akceleratorem, który mógłbym polecić każdemu, gdyby nie mały zgrzyt przy współpracy z płytami głównymi. Jak zapewnia producent, kolejne wersje układu oraz kart zbudowanych przy jego użyciu będą pracowały poprawnie ze wszystkimi płytami na rynku. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Leadtek WinFast GeForce 2 GTS

Dane techniczne:
procesor: Nvidia GeForce 2 GTS
magistrala: AGP 4x,2x
pamięć: 32MB DDR

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210, 30-133 Kraków
tel. (0-12) 637-00-97
fax (0-12) 623-19-29

Plusy
- wysoka wydajność
- sterowniki w języku polskim

Internet:
www.gasco.com.pl
www.leadtek.com.tw

Minusy
- problemy z większością płyt głównych

Cena:
1900 zł

Nowości sprzętowe

wydzielają dość duże ilości ciepła. Gdy jednocześnie montujemy go w jednej obudowie z szybkim procesorem i wydajnym akceleratorem trzeciego wymiaru to mamy w komputerze mały piekarnik, a dane przechowywane w takich warunkach nie są zbyt bezpieczne. Dla zabezpieczenia dysków twardych stworzono urządzenie nazwane CoolDrive DCD-4002. Wygląd urządzenia jest cokolwiek ekstrawagancki, a stylizowane na przednim panelu tornado może zostać poczytane za zbędny bajer, lecz jest to zamierzony przez inżynierów projekt. Zainstalowany wentylator jest w stanie przemieścić do dziesięciu stóp sześciennych powietrza w ciągu jednej minuty. Nie jest to może zbyt wiele, lecz konstrukcja kieszeni jest tak pomyślana, by umieszczony na górnej części twardego dysku radiator był owiewany w jak najbardziej optymalny sposób. Testy producenta wykazują, że użycie CoolDrive powoduje spadek temperatury o prawie dwadzieścia procent.

www.coolmaster.com

***

Od maja br. klienci TCH COMPONENTS mogą kupować najnowsze produkty Kingston Technology - uniwersalne moduły pamięci oznaczone symbolem Value RAM.

Pierwsze moduły Value RAM - DIMM PC 133 o pojemnościach 64 MB i 128 MB są w pełni kompatybilne z chipsetami i820 oraz VIA 694Z. Cena nowych pamięci wynosi: 265 zł za 64 MB oraz 535 zł za 128 MB. Wkrótce w TCH COMPONENTS znajdą się też moduły pamięci Value RAM o większych pojemnościach oraz moduły z kontrolą parzystości (ECC). Pamięci Kingston posiadają dożywotnią gwarancję.

Drugą nowością w ofercie TCH COMPONENTS jest najnowszy produkt firmy Corsair. Moduł pamięci tej firmy, o pojemności 128 MB, jest również kompatybilny z chipsetami i820 i VIA 694Z oraz umożliwia pracę z częstotliwością 160 MHz. Cena modułu wynosi 675 zł.

www.tch.com.pl

***

WebRamp 700s to router ethernetowy przeznaczony do wykorzystania przy budowie systemów sieciowych i internetowych w małych i średnich firmach. Wersję pięcioportową wyceniono na 470 dolarów, dwudziestopięcioportową na 849 dolarów, a maksymalnie rozbudowana wersja przewiduje obsługę aż stu stanowisk, za którą należy wysupłać 1349 zielonych papierków. Oto kilka właściwości produktu WebRamp:
- umożliwia kilku użytkownikom na współdzielenie połączeń przewodowych lub modemowych
- pozwala na ochronę typu Firewall, przed atakami hakerów
- obsługa poprzez przyjazny użytkownikowi program
- wbudowany zegar czasu rzeczywistego
- diody pozwalające na śledzenie stanu pracy urządzenia

www.webramp.com

Nowości sprzętowe

Voodoo5 5500AGP to najnowsza propozycja firmy 3dfx dotycząca rynku wydajnych akceleratorów graficznych, odpowiedzialnych za generowanie obrazu 2D i 3D. Oto garść informacji o parametrach karty:

- 64 MB pamięci
- prędkość wypełniania około 700 megamixeli na sekundę
- sprzętowe wygładzanie krawędzi na całej scenie
- efekty T-Buffer takie, jak miękkie cienie i odbicia, rozmycie
- kompresja tekstur FXT1
- 32-bitowy rendering
- użycie 32-bitowych tekstur
- tekstury o rozdzielczości 2048 na 2048 punktów
- RAMDAC pracujący z częstotliwością 350MHz
- obsługiwane standardy to DirectX, OpenGL oraz Glide
- wspomaganie odtwarzania filmów DVD

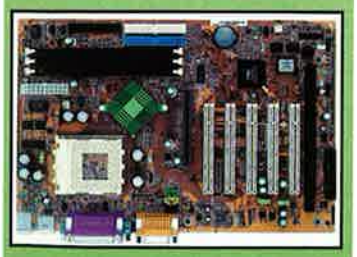
www.3dfx.com

***

NetVista to nowa propozycja firmy IBM. Jest to komputer typu "wszystko w jednym" stworzony, by ułatwić obsługę i zapewnić maksimum komfortu podczas pracy. Ukazanie się na rynku modelu NetVista X40 zapowiadano na początek czerwca, a NetVista S40 na koniec lipca. Dzięki niewielkim wymiarom komputer łatwo można przenosić z miejsca na miejsce. Specjalnie zaimplementowane funkcje sieciowe oraz zastosowane rozwiązania techniczno-programowe pozwalają na bezpieczną pracę, co predystynuje urządzenie do zastosowania w sektorze e-business. Zastosowane kodowanie informacji 256-bitowym kluczem szyfrującym pozwala na bezpieczne dokonywanie operacji bankowych i dokonywanie transakcji przez Internet.

www.pc.ibm.com

***



Firma MicroStar International oraz jej dystrybutor na terenie Polski - firma TORNADO 2000 S.A. rozpoczną sprzedaż płyty głównej MS-K7Z PRO (oznaczenie handlowe MS-6330) w połowie czerwca 2000. Nowa płyta główna dedykowana jest procesorom serii AMD Spitfire oraz Thunderbird w nowym standardzie PGA Socket A.

Soltek SL-67KV i Transcend TS-UWL31

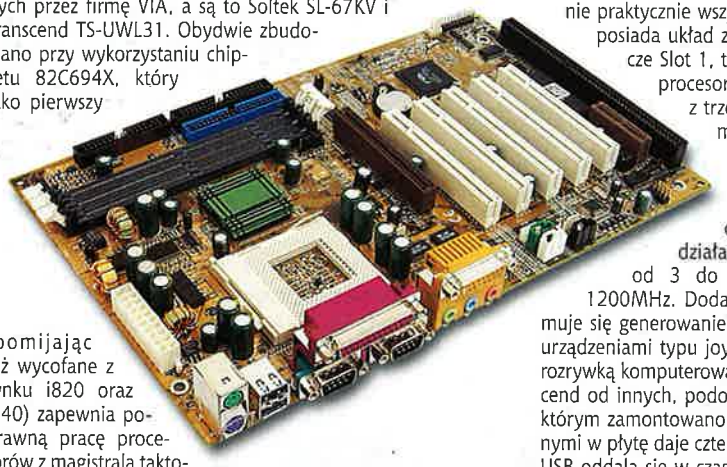
Konkurencja dla Intela

Do tej pory na rynku układów sterujących logiką płyt głównych, czyli chipsetów, rządziła firma Intel, która zaopatrywała w rzeczone kości większość producentów podzespołów komputerowych.

Maciej Lewczuk

Ostatnimi czasy, korzystając z kłopotów giganta, dotyczących wadliwie działających dużych partii tychże układów, praktycznie czterdzieści procent rynku chipsetów przeznaczonych do płyt głównych przejęła firma VIA. Produkuje ona kości, które z powodzeniem obsługują procesory Intela, czyli PIII oraz Celeron, AMD Athlon, a także Cyrix.

Mamy okazję zaprezentować czytelnikom dwie płyty główne bazujące na najnowszym zestawie układów produkowanych przez firmę VIA, a są to Soltek SL-67KV i Transcend TS-UWL31. Obydwie zbudowano przy wykorzystaniu chipsetu 82C694X, który jako pierwszy



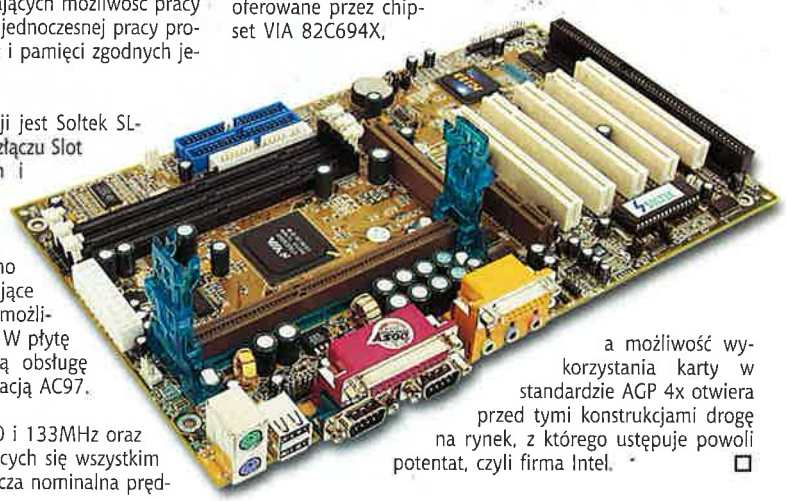
(pomijając już wycofane z rynku i820 oraz i840) zapewnia poprawną pracę procesorów z magistralą taktowaną zegarem 133MHz. Dodatkowo jest to układ pozwalający na wykorzystanie w pełni kart posiadających możliwość pracy z AGP 4x. Ciekawostką jest możliwość jednoczesnej pracy procesora taktowanego zegarem 133MHz i pamięci zgodnych jedynie ze specyfikacją PC100.

Pierwszą z prezentowanych konstrukcji jest Soltek SL-67KV. Procesory montuje się w niej w złączu Slot 1, co przy obecnie produkowanych i sprzedawanych układach zmusza nabywców do wysupłania jeszcze kilkudziesięciu złotych na przejściówkę dla kości FC-PGA. Pięć złączy PCI, jedno AMR, pojedyncze ISA oraz AGP pracujące w trybach 1x/2x/4x zapewniają duże możliwości rozbudowy o karty peryferyjne. W płytę wbudowano także kość zapewniającą obsługę dźwięku, która jest zgodna ze specyfikacją AC97.

Obsługiwane częstotliwości to 66, 100 i 133MHz oraz kilka niestandardowych, lecz przydających się wszystkim tym użytkownikom, którym nie wystarcza nominalna prędkość procesorów. Mnożniki zawierają się w granicach od 3 do 8, ze skokiem co 0,5. Soltek SL-67KV jest zdolna do współpracy z procesorami Intel Celeron, Pentium III oraz Coppermine. Zamontowane czujniki monitorujące pracę większości podzespołów płyty oraz pakiet oprogramowania mogą świadczyć o dbałości firmy Soltek o sprzęt i dane potencjalnego nabywcy. Znajdujące się w pakiecie aplikacje firmy Symantec, a mianowicie Norton Antyvirus oraz Norton Ghost. Dzięki tym programom można na bieżąco kontrolować, czy aby przypadkiem jakiś złośliwy wirus nie atakuje naszego twardego dysku, a w razie czego zmagazynować najważniejsze dane, jak również zapisać obraz partycji na płytach kompaktowych czy na innym dysku twardym.

Kolejną płytą korzystającą z układów VIA jest Transcend TS-UWL31. Jest to konstrukcja firmy, która od niedawna gości na polskim rynku, a ma zadatki na zajęcie jednego z czołowych miejsc wśród najbardziej znanych producentów. Odmiennie od konkurentki posiada złącze PGA370 pozwalające na obsadzanie praktycznie wszystkich nowych procesorów, ale jeśli ktoś posiada układ zamontowany na płytce posiadającej złącze Slot 1, to niestety będzie zmuszony do wymiany procesora. Za pomocą zworek wybieramy jedną z trzech częstotliwości, lecz w tym przypadku możemy wybrać w BIOSie dodatkowe częstotliwości niestandardowe, dzięki którym wszyscy Ci, którym nie wystarcza prędkość nominalna posiadanego procesora, będą mogli przyspieszyć jego działanie. Mnożniki to standardowo wartości od 3 do 8, czyli maksymalnie można ustalić 1200MHz. Dodatkowy układ audio zgodny z AC97 zajmuje się generowaniem i obróbką dźwięku oraz współpracą z urządzeniami typu joystick, kierownica i innymi związanymi z rozrywką komputerową. To co odróżnia konstrukcję firmy Transcend od innych, podobnych urządzeń to dodatkowy śledź, na którym zamontowano dwa złącza USB, co razem z wbudowanymi w płytę daje cztery! Dzięki temu konieczność zakupu huba USB oddala się w czasie.

Obydwie płyty dość dobrze wykorzystują nowe rozwiązania, oferowane przez chipset VIA 82C694X,



a możliwość wykorzystania karty w standardzie AGP 4x otwiera przed tymi konstrukcjami drogę na rynek, z którego ustępuje powoli potentat, czyli firma Intel. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Transcend TS-UWL31

Dane techniczne:
chipset: VIA 82C694X
złącza AGP/PCI/ISA/AMR: 1/5/1/1
magistrala FSB: 66, 100 i 133MHz
mnożnik: 3x do 8x
inne: układ Audio AC97 2.1

Dostarczył:
J&M Enterprises Sp. z o.o.
ul. Husarska 56
03-489 Warszawa
tel. (0-22) 863-88-50

Plusy
- dobra wydajność
- cztery porty USB

Internet:
www.transcend.com.tw

Minusy
- nie współpracuje ze starszymi typami procesorów

Cena:
620 zł

INFO · INFO · INFO · INFO

Soltek SL-67KV

Dane techniczne:
chipset: VIA 82C694X
złącza AGP/PCI/ISA/AMR: 1/5/1/1
magistrala FSB: 66, 100 i 133MHz
mnożnik: 3x do 8x co 0.5
inne: układ Audio AC97 2.1

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0-12) 637 00 97
fax (0-12) 623 19 29

Plusy
- nowoczesny chipset
- dołączony pakiet oprogramowania

Internet:
www.gasco.com.pl
www.soltek.com.tw

Minusy
- wydajność niższa od spodziewanej

Cena:
530 zł

Leadtek WinFast GeForce 256 DDR 64MB

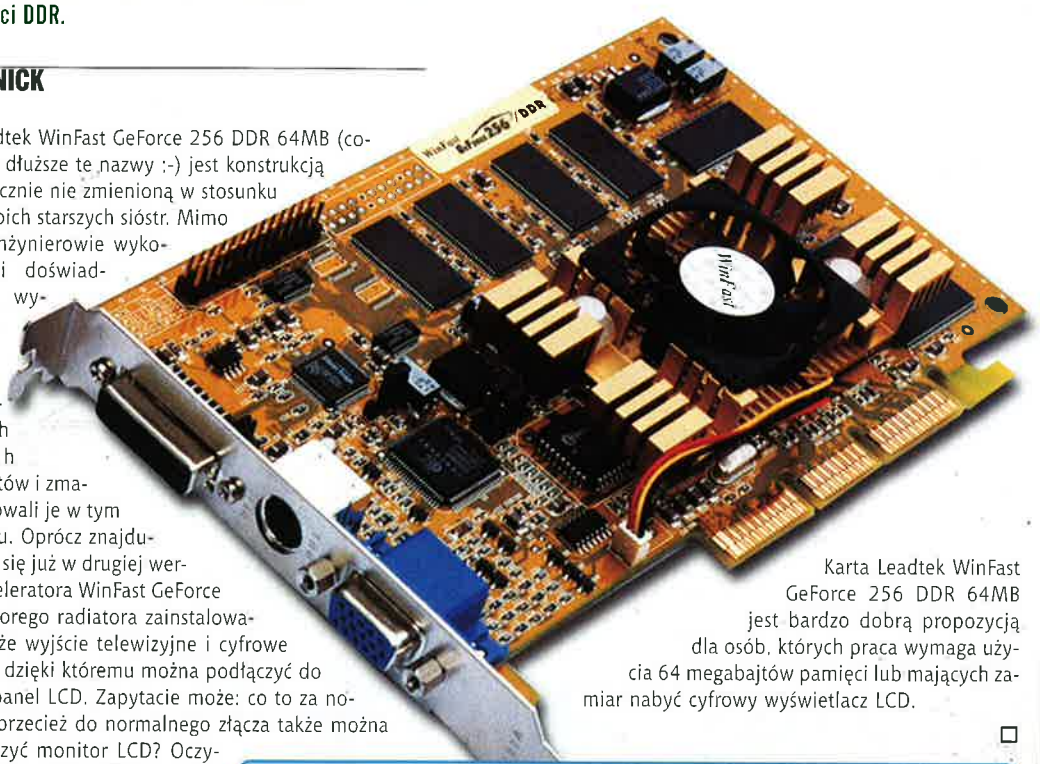
Dwa razy więcej pamięci, a wydajność...

Niedawno prezentowaliśmy karty bazujące na akceleratorze graficznym GeForce 256, z których każda wyposażona była w trzydzieści dwa megabajty pamięci. Tym razem mamy okazję skonfrontować wyniki uzyskane podczas testów przez te urządzenia z nową, proponowaną przez firmę Leadtek, kartą zawierającą wbudowane 64MB pamięci DDR.

techNICK

Leadtek WinFast GeForce 256 DDR 64MB (coraz dłuższe te nazwy :-) jest konstrukcją praktycznie nie zmienioną w stosunku do swoich starszych sióstr. Mimo tego inżynierowie wykorzystali doświadczenia wyniesione z poprzednich swoich projektów i zmagazynowali je w tym modelu. Oprócz znajdującego się już w drugiej wersji akceleratora WinFast GeForce (2), sporego radiatora zainstalowano także wyjście telewizyjne i cyfrowe złącze, dzięki któremu można podłączyć do karty panel LCD. Zapytacie może: co to za nowość, przecież do normalnego złącza także można podłączyć monitor LCD? Oczywiście, iż można, tylko że cyfrowy sygnał, generowany przez akcelerator, jest konwertowany do postaci analogowej, następnie przez układy wyświetlacza LCD z powrotem do cyfrowej, by dopiero wtedy przesłać dane na ekran. Po takich operacjach obraz nie jest już tak krystalicznie czysty. Poprzez złącze Digital Flat Panel sygnał jest przesyłany na monitor bez konwersji, czyli jest prawie doskonały. Prawie, gdyż... nie ma jeszcze doskonałych wyświetlaczy ;-).

Karta dobrze sprawowała się podczas instalacji i całej procedury testowej, to znaczy, że nie zanotowaliśmy żadnych problemów. Wysoka wydajność akceleratora, w porównaniu do konkurencyjnych konstrukcji, plasuje produkt Leadteka w czołówce urządzeń zbudowanych przy wykorzystaniu kości GeForce256. Dołączone do karty przewody pozwalają na podłączenie różnych urządzeń zewnętrznych, czyli na przykład magnetowidu, telewizora, czy innych odbiorników obrazu. Płytka CD zawiera dość ciekawe sterowniki, dzięki którym można ustalić praktycznie wszystkie parametry pracy karty. Wśród tych mniej standardowych znajdziemy między innymi automatyczne łączenie się z witryną internetową, zawierającą najnowsze wersje sterowników, jak również istnieje możliwość dostania się na stronę WWW, dzięki której można uzyskać porady techniczne od specjalistów firmy Leadtek. Możliwości podkręcania karty są dość duże, a to dzięki zamontowaniu dobrych pamięci oraz dużego radiatora. Maksymalne parametry, na jakich karta pracowała stabilnie, to zegary procesora-152MHz i pamięci-340MHz.



Karta Leadtek WinFast GeForce 256 DDR 64MB jest bardzo dobrą propozycją dla osób, których praca wymaga użycia 64 megabajtów pamięci lub mających zamiar nabyć cyfrowy wyświetlacz LCD. □

Test	Kategoria	Jednostka	Leadtek WinFast GeForce 256 64 MB DDR	Leadtek WinFast GeForce 2 GTS 32MB DDR	Asus 6800 GeForce 256 32MB DDR	Diamond Viper II S3 Savage 2000 32 MB	Voodoo 3 3500 TV Voodoo 3 3500 16 MB
GL Quake	254,60	fps	311,80	311,80	247,80	94,90	116,10
	800x600	fps	178,30	245,40	177,30	71,20	80,30
	1024x768	fps	115,80	160,70	115,40	46,80	53,40
Quake II	800x600	fps	144,30	158,00	140,70	102,00	76,00
	1024x768	fps	124,40	157,30	123,20	90,30	73,00
Quake III Arena	Fastest	fps	78,20	96,00	76,70	72,30	x
	HQ 800X600	fps	74,10	81,20	66,50	58,30	x
	HQ 1024X768	fps	59,50	71,60	57,50	47,20	x
Turok 2	800x600	fps	54,70	59,10	47,50	x	44,70
	1024x768	fps	57,80	58,50	46,80	x	43,90
Incoming 16 bit	800x600	fps	118,43	120,64	78,51	59,07	75,10
	1024x768	fps	122,98	123,91	78,68	30,92	74,68
Incoming 32 bit	800x600	fps	118,34	119,52	76,43	54,33	x
	1024x768	fps	115,85	123,70	75,39	30,02	x
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4981	4969	4518	4642	2972
3D Mark 2000	Default Benchmark	3DMarks	3574	4366	3573	2060	x
Final Reality	3D	R Marks	5,54	5,62	4,95	4,18	x
Final Reality	2D	R Marks	4,82	4,65	5,08	5,11	x
Final Reality	Overall	R Marks	5,57	5,24	4,77	4,21	4,03

INFO • INFO • INFO • INFO

Leadtek WinFast GeForce 256 DDR 64MB

Dane techniczne:
procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x, 2x
pamięć: 64MB DDR
wyjścia: TV/S-VHS, Digital Flat Panel
wersja sterowników: 4.12.01.0366

Plusy
- wysoka wydajność
- duże możliwości podkręcania
- cyfrowe wyjście LCD

Minusy
- cena

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A
ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa
tel. (0 22) 851-24-01
fax (0 22) 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.leadtek.com.tw

Cena:
1950 zł

Nowości sprzętowe

Płytę MS-6330 wyposażono w układy firmy VIA - KZ133 / KM133. Układ firmy VIA jest w stanie obsłużyć magistralę FSB z częstotliwością do 200 MHz, pamięci działające w standardach 100/133 oraz karty graficzne z AGPx4.
Płyta główna wyposażona w układ KM133 posiadać będzie dodatkowo zintegrowaną kartę grafiki opartą na sprawdzonym produkcie S3 - Savage 4. Ten układ graficzny łączy w sobie funkcje wydajnej karty grafiki 2D oraz 3D.
Płyta MS-K7Z PRO jest w stanie obsłużyć do 1,5 GB pamięci standardowej poprzez trzy gniazda pamięci. Na płycie poza standardowymi portami (1 AGP oraz 6 PCI) zastosowano dwa ciekawe i nowoczesne rozwiązania. Dodano nowy port CRN (Communication Network Riser) mający zastosowanie dla uproszczonych kart sieciowych. Opcjonalnie płyta może być wyposażona w jedno dzielone złącze ISA.
Za dodatkowe funkcje płyty odpowiada drugi układ - VIA VT 686A. Posiada on wbudowaną kartę dźwiękową zgodną ze standardem Direct Sound AC97. Ponadto układ VT 686A to także kontroler stacji dysków oraz dysków twardych. Jest on w stanie obsłużyć cztery urządzenia IDE w standardzie UDMA 33 / 66 oraz porty wejścia / wyjścia płyty głównej. Na płycie zamontowano aż cztery porty USB, które pozwalają na podłączenie różnorodnych urządzeń.

Jednak jedną z najciekawszych funkcji prezentuje system diagnostyczny S-D-LED, który jest rozwinięciem dotychczas używanego w płytach Microstara systemu D-LED.
S-D-LED to rozwiązanie autorskie firmy MSI, nie spotykane w żadnych innych płytach głównych. S-D-Led to zespół czterech diod zamontowanych na płycie głównych, które w 16 kombinacjach podają 16 różnych informacji. Dzięki nim w razie awarii możemy dowiedzieć się, co spowodowało konflikt. Odpowiednie kombinacje diod informują użytkownika o stanie, w jakim znajduje się w danej chwili płyta główna. Poza powiadamianiem wizualnym o pracy płyty system dokonuje tego również drogą dźwiękową, wyrażając słownie co dzieje się w danej sytuacji. Takie rozwiązanie znacznie przyspiesza rozpoznanie problemu, gdy tylko do niego dojdzie oraz ułatwia pracę serwisowi, gdy ten udziela pomocy technicznej.

www.tornado.com.pl

***

PARYŻ, Francja - 22 maja 2000 r. - Firma Seagate Technology, czołowy producent komputerowych pamięci taśmowych, poinformowała dzisiaj o wprowadzeniu linii udoskonalonych, certyfikowanych kaset Travan(tm) do użycia w napędach taśmowych standardu Travan. Kasety Seagate 8 GB i 20 GB Travan mają certyfikat potwierdzający ich optymalną wydajność i niezawodność w napędach taśmowych Seagate Hornet(r) Travan i systemach archiwizacyjnych TapeStor(r) Travan.
Kasety Seagate Travan zostały zaprojektowane i skonstruowane z myślą o zapewnieniu maksymalnej wydajności i niezawodności przy korzystaniu z napędów Seagate Hornet Travan 8 i 20 ATAPI oraz Hornet NS8, 20 i NS20 SCSI. Zestawy Seagate TapeStor Travan, dostępne w wariantach o pojemności 8 i 20 GB, z interfejsem ATAPI lub SCSI, składają się z napędu taśmowego Seagate Hornet Travan, kasety Seagate Travan oraz oprogramowania Backup Exec i programów diagnostycznych i użytkowych.

Nowości sprzętowe

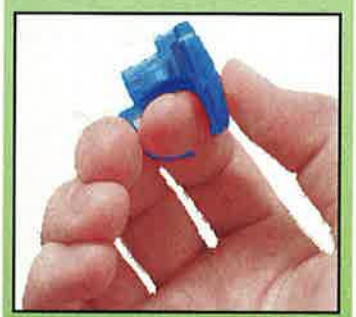
Kasety Seagate Travan wyposażone są w wielojęzyczną instrukcję obsługi ułatwiającą posługiwanie się nimi i są pakowane pojedynczo lub w paczkach po trzy. Wszystkie kasety Seagate Travan objęte są pięcioletnią gwarancją i dostępne są dla resellerów, VAR-ów, firm i użytkowników poprzez sieć dystrybutorów i w Internecie w nowym interaktywnym sklepie z taśmami Seagate pod adresem http://buytape.seagate.com.

www.seagate.com

...

Znana z produkcji różnego rodzaju klocków firma LEGO zaprezentowała niedawno zestaw STUDIOS, dzięki któremu trochę starsze szkraby, lub... ich rodzice ;-) mogą stworzyć coś w rodzaju studia filmowego. Zestaw składa się ze specjalnie zaprojektowanej kamery podłączanej do komputera klasy PC, oświetlających reflektorków, oprogramowania oraz instrukcji obsługi całości. Oczywiście kamera i reflektorki komponują się doskonale z istniejącymi kompletami klocków. Całość ma za zadanie przybliżyć proces tworzenia filmów, czyli przygotowywanie planu, kręcenie sekwencji, montaż i w końcowej fazie prezentacja całości.

www.lego.com



...

Ciekawy model myszy komputerowej zaprezentowała niedawno firma BossWave. Gabarytami urządzenie przypomina większy sygnet i tak też się go... nosi! Tak, tak, zakładamy "mysz" na palec wskazujący i obsługujemy wskaźnik kciukiem. FinRing Posiada dwa przyciski, a komunikuje się z komputerem za pomocą fal radiowych. Bez problemu można pracować w odległości kilku metrów od komputera do którego podłączony jest odbiornik. Bardzo czuły mechanizm pozwala na dokładne operowanie kursorem na ekranie i nie wymaga czyszczenia co jest zmorą użytkowników urządzeń wskazujących typu trackball. Małe wymiary i precyzja działania predestynują produkt BossWave do prowadzenia prezentacji multimedialnych, szkoleń czy też zwykłej pracy.

www.bosswave.com

Półka "na" monitor

Equinox Shelf for PC Monitor

Wiele już widziałem urządzeń usprawniających pracę przy komputerze oraz takich, które mają zapewnić zmniejszenie zajętości miejsca na biurkach przez urządzenia peryferyjne. Były to różnego rodzaju stoliki, wysięgniki oraz podstawki i stojaki.

Mike-L

Tym razem zostałem zupełnie zaskoczony przez firmę Equinox, która skonstruowała półkę na monitor. Trochę was zaskoczę, ale to nie na niej będzie stało urządzenie wyposażone w ekran, a właściwie na odwrót. Na obudowie monitora ustawiamy swego rodzaju platformę potrafiącą spełnić kilka przydatnych funkcji. Każdy użytkownik będzie zadowolony, gdy na przykład będzie mógł umieścić na półce pojemniki z dokumentami czy inne przydatne elementy konieczne do pracy, a na które nie można znaleźć miejsca na biurku. Producent sugeruje, że ustawiając nad monitorem drukarkę zyskujemy sporo miejsca. To by się zgadzało, lecz większość obecnie wykorzystywanych urządzeń, umieszczających kropelki atramentu czy używających igieł i taśmy barwiącej, posiada dość szybko poruszającą się głowicę, która taką konstrukcję wprowadza w dość nieprzyjemne drgania. Poza tym istnieją takie monitory, których obudowy nie dają gwarancji utrzymania gwarantowanych przez producenta pięciu kilogramów, nawet przy użyciu dwustronnych przylepców, dostarczanych wraz z półką i regulowanymi stopkami.

Konstrukcja zaproponowana przez Equinoxa jest dość ciekawa, lecz nie można pominąć faktu, że jedynie dla monitorów wolno stojących. Urządzenia umieszczone we wszelkiego typu wnękach, nawet gdy ponad górną krawędzią obudowy znajduje się kilkanaście centymetrów wolnej przestrzeni, nie powinny być przykrywane, gdyż w pewien sposób blokowana jest cyrkulacja powietrza chłodzącego elementy monitora. Jeśli jednak użytkownik sprawdzi temperaturę powietrza wydobywającego się z otworów wentylacyjnych i stwierdzi, że jest ona na tyle niska, by można było użyć półki, to nic nie stoi na przeszkodzie, by to zrobić. □

INFO • INFO • INFO

Equinox Shelf for PC Monitor

Dane techniczne:
udźwig: do 5 kg
regulacje: wysuwane stopki
kompatybilność: monitory 14" i większe

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa
ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

Plusy
- oszczędność miejsca na biurku
- niezbyt droga

Internet:
www.bios.com.pl

Minusy
- oszczędność miejsca na biurku
- niezbyt droga

Cena:
53 zł

Transcend TS-UWL31

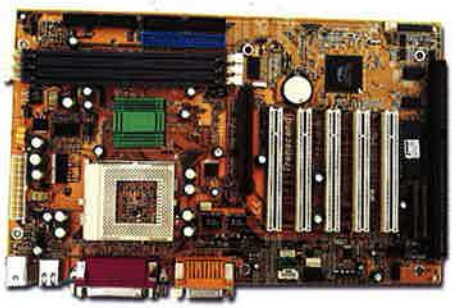
Nowy zawodnik na starcie

Intel 810 to zestaw układów już nie najnowszy, ale trzymający się jednak dzielnie, gdyż za niezbyt wysoką cenę oferuje zintegrowane rozwiązania pozwalające na budowę komputera, bez potrzeby kompletowania poszczególnych podzespołów. Dodatkowo odpada obawa o jakąkolwiek niekompatybilność.

Maciej Lewczuk

Niewielkie wymiary płyt głównych, budowanych przy wykorzystaniu tego typu układów, także mają niebagatelne znaczenie, gdyż pozwala to na umieszczanie ich w obudowach zajmujących niewiele miejsca. Przedstawicielem tego typu konstrukcji jest produkt firmy Transcend, ukrywający się pod pseudonimem TS-UWL31. Płyta zaprojektowana zgodnie ze specyfikacją MicroATX nie posiada złącza AGP, gdyż układ i810L, zastosowany przy produkcji, zawiera zintegrowaną kość akceleratora graficznego. Dwa gniazda DIMM pozwalają na obsadzenie maksymalnie 512MB pamięci SDRAM, której część zostanie przyporządkowana do obsługi grafiki. Na płycie zamontowano także układ Sigmatel, odpowiedzialny za generowanie i obróbkę dźwięku, zgodny ze specyfikacją AC97. Złącza IDE pozwalają na obsługę dysków twardych w standardzie UltraATA/33. Jest to kwestia specyfikacji chipsetu 810 z literką L, który nie obsługuje UltraATA/66. Dziwne wydaje mi się umiejscowienie gniazda służącego do podłączenia taśmy stacji dyskietek, gdyż znajduje się ono pomiędzy złączem procesora a wyprowadzeniami portów równoległego, szeregowego, VGA, myszy i klawiatury PS/2, USB oraz joysticka oraz trzech MiniJack (udało mi się wymienić je wszystkie ;-). Po podłączeniu przewodów i zamontowaniu procesora, będą one w pewien sposób blokowały odprowadzanie nadmiaru ciepła znad niego.

Do zestawu dołączono krążek CD z potrzebnymi sterownikami, a także oprogramowaniem umożliwiającym uaktualnianie BIOSu oraz monitorowanie parametrów płyty.



TS-UWL31 mało jeszcze znanej na naszym rynku firmy Transcend jest dość dobrą konstrukcją, która śmiało konkuruje z urządzeniami oferowanymi przez uznanych producentów. Jeśli komputer, który budujecie, nie ma być centrum gier, a służyć głównie do prac biurowych, to śmiało wybierajcie tego typu konstrukcje. □

INFO • INFO • INFO

Transcend TS-UWL31

Dane techniczne:
chipset: Intel i810L
złącza AGP/PCI/ISA: 0/3/0
magistrala FSB: 66-83.3MHz i 100-150MHz
mnożnik: 3x do 8x
inne: układ Audio AC97 2.1

Dostarczył:
J&M Enterprises Sp. z o.o.
Ul. Husarska 56
03-489 Warszawa
tel. (0 22) 863-88-50

Plusy
- zwarta budowa (MicroATX)
- dodatkowe częstotliwości taktowania

Internet:
www.transcend.com.tw

Minusy
- obsługuje jedynie procesory Celeron
- złącze stacji dyskietek w dziwnym miejscu

Cena:
460 zł

MicroStar MS-8809

Nowa gwiazda w trzech wymiarach

Pojawiające się coraz to nowe konstrukcje, zawierające procesor graficzny NVidia GeForce 256, wyposażane są w dużych rozmiarów, bardzo szybkie pamięci. W części przypadków ich wydajność jest wyraźnie lepsza jedynie w najwyższych rozdzielczościach. Rzadko mamy okazję nabyć tańszą wersję tego typu akceleratora.

techNICK

Odpowiedzią na zapotrzebowanie na tańszą, lecz nie ustępującą parametrami innym konstrukcjom, kartę jest produkt firmy MicroStar, a mianowicie urządzenie nazwane MS-8809. Jest to akcelerator trzeciego wymiaru, zbudowany przy wykorzystaniu kości NVidia GeForce 256 oraz trzydziestu dwóch megabajtów pamięci SDRAM. Jest to rozwiązanie łączące w sobie dobrą wydajność przy obsłudze aplikacji 3D oraz niezbyt wygórowany koszt produkcji. Dzięki temu karta powinna zadowolić wszystkich potrzebujących wysokiej wydajności za niezbyt wygórowaną cenę. Jeśli chodzi o testy, to wyniki, dostępne w poniższej tabelce, mówią same za siebie. Karta sprawdza się podczas gry w rozdzielczościach dochodzących do 1024 na 768 punktów, zarówno w szesnasto- jak i trzydziestodwubitowej palecie barw. Powyżej tej granicy dość wyraźnie spada wydajność w porównaniu do konstrukcji wykorzystujących pamięci typu DDR (Double Data Rate).

Producent wyposażył kartę w wyjście telewizyjne S-VHS, dzięki któremu można przełączyć wyświetlanie obrazu na telewizor lub magnetowid. Jest to dość ciekawa opcja, gdyż dzięki niej otrzymujemy możliwość gry na dużym ekranie, choć z trochę gorszą jakością niż w przypadku monitora, jesteśmy w stanie prowadzić prezentacje multimedialne, czy szkolenia lub nagrywać filmy, albo animacje na kasetach magnetowidowych. Do zestawu dołączono sterowniki w wersji 3.62, pozwalające wykorzystać w dość przyzwoity sposób możliwości układu GeForce 256. Jednakże osobiście polecam ściągnięcie z sieci najnowszej ich wersji, która umożliwia dokładniejsze zagospodarowanie drzemiących w tej kości pokładów mocy. Aplikacja "3D! Turbo II" pozwala na kontrolę większości przydatnych parametrów, takich jak rozdzielczość, odświeżanie czy wirtualny pulpit. Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość pracy na kilku wirtualnych pulpitach jednocześnie. Opcja ta nazwana została Multi-Desktop. Oczywiście, nie zabrakło także możliwości podkręcania zegara kości i pamięci, jednakże, aby wycisnąć coś więcej z karty, należałoby postarać się o lepsze chłodzenie.

MicroStar MS-8809 jest dość ciekawą propozycją dla użytkowników, którzy potrzebują dobrych parametrów, ale nie dysponują monitorami o przekątnej siedemnaście i więcej cali. □

Test	Kategoria	Jednostka	MSI MS-8809 32MB SDRAM	Leadtek WinFast GeForce 256 32MB DDR	Asus 8200 GeForce 256 32MB DDR	Diamond Viper II 53 Savage 2000 32 MB	Voodoo 3 3500 TV Voodoo 3 3500 16 MB
GL Quake	640x480	fps	217,50	249,40	247,80	94,90	116,10
	800x600	fps	151,10	179,70	177,30	71,20	80,30
	1024x768	fps	97,10	116,70	115,40	46,80	53,40
Quake II	800x600	fps	144,30	141,80	140,70	102,00	76,00
	1024x768	fps	118,70	123,60	123,20	90,30	73,00
Quake III Arena	Fastest	fps	72,70	66,70	76,70	72,30	x
	HQ 800X600	fps	63,40	67,40	66,50	58,30	x
	HQ 1024X768	fps	41,40	58,00	57,50	47,20	x
Turok 2	800x600	fps	50,20	56,10	47,50	x	44,70
	1024x768	fps	51,90	55,80	46,80	x	43,90
Incoming 16 bit	800x600	fps	59,86	111,40	78,51	59,07	75,10
	1024x768	fps	59,42	115,61	78,68	30,92	74,68
Incoming 32 bit	800x600	fps	58,39	111,84	76,43	54,33	x
	1024x768	fps	56,70	112,08	75,39	30,02	x
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4921	5038	4518	4642	2972
3D Mark 2000	Default Benchmark	3DMarks	3430	3619	3573	2060	x
Final Reality	3D	R Marks	4,78	5,54	4,95	4,18	x
Final Reality	2D	R Marks	4,81	5,09	5,08	5,11	x
Final Reality	Overall	R Marks	5,10	5,72	4,77	4,21	4,03

INFO · INFO · INFO · INFO

MicroStar MS-8809

Dane techniczne:
procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x, 2x
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia: TV/S-VHS
wersja sterowników: 3.62

Dostarczył:
Tornado 2000 S A
ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa
tel. (0 22) 851-24-01
fax (0 22) 841-00-56

Plusy
- wysoka wydajność
- ciekawy program obsługi

Internet:
www.tornado.com.pl
www.msi.com.tw

Minusy
- słabsze wyniki w najwyższych rozdzielczościach

Cena:
850 zł

PC Serwis
Karabeli 2a 01-313 Warszawa
tel.0-22 6651404,0-604 876312
Poniedziałek-piątek 11-18

Wszystkie ceny zawierają podatek VAT 22%
Ceny z dnia 01.06.2000r.
Mogą ulec zmianie **bez** powiadomienia
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telewizja Polska Program II
Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC
NOWE MODELE W PROMOCJI

BIUROMAN PC v.5 1799zł
AMD K6-2 500 3DNow, MVP4, 24MB RAM, SVGA Trident Blade 3D 8MB,HDD 5.1GB, sound 3D PCI,CD-ROM 48x LG, midi tower AT
NA RATY już od 90zł/miesiąc (24 raty)

MINI PC 2000 v.5 2049zł
Celeron 533, i810, 32MB RAM, SVGA i752MB, HDD 5.1GB, sound 3D PCI,CD-ROM 48x LG, obudowa midi tower AT
NA RATY już od 103zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC 2000 v.5 2549zł
Celeron 533,Via Apollo 133, 64MB RAM, HDD 10,2GB,SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP, SoundPro PCI, modem 56k,CD-ROM 48x LG, obudowa midi tower ATX, konto E-mail GRATIS!
NA RATY już od 130zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC 2000 v.5 4299zł
Intel Pentium III 650E,Intel BX ATX,128MB RAM, HDD 20,4GB, SVGA GeForce 32MB AGP, Sound Blaster 128,CD-ROM 48x,midi tower ATX
NA RATY już od 215zł/miesiąc (24 raty)

MULTIMEDIA PC v.5 5699zł
Intel Pentium III 667EB 133Mhz,i820,128MB RAM, HDD 20,4GB,SVGA GeForce 32MB AGP, sound AC'97 3D,tuner TV+radio,modem 56k, DVD-ROM 12x, obudowa super midi tower ATX, konto E-mail I strona WWW GRATIS!!!
NA RATY już od 285zł/miesiąc (24 raty)

Do każdego zestawu GRATIS !!!
WINDOWS 2000 Profesional wersja próbna

DOWOLNE MODYFIKACJE ZESTAWÓW
Głośniki: 80W.. *29zł*, 240W+subwoofer *199zł*
Klawiatura Win'98 *24zł*, mysz A4Tech *10zł*
Monitor Samsung Samtron 55E 15" *599zł*
Monitor Samsung Samtron 75E 17" *939zł*
Drukarka Lexmark Z11 *239zł*, HP 610C *379zł*
Wymiana CD-ROM na DVD-ROM 12x *550zł*

TYLKO PRZY ZAKUPIE RAZEM Z ZESTAWEM

PROCESORY
Celeron 500 *449zł* Pentium3 600E *1199zł*
Celeron 533 *489zł* Pentium3 650E *1299zł*
Celeron 2 566 *589zł* Pentium3 700E *1599zł*
Celeron 2 600 *799zł* Pentium3 750E *2199zł*

DYSKI TWARDE SAMSUNG SPINPOINT
5,1GB *399zł*, 10,2GB *469zł*, 20,4GB *629zł*

KARTY GRAFICZNE CREATIVE
Annihilator 32MB SDRAM AGP OEM *799zł*
Annihilator Pro 32MB DDR-SDRAM BOX *1199zł*
Annihilator 2 32MB DDR-SGRAM BOX *1599zł*
CD-Recorder LG 8xCD-R/4xCD-RW/32x *999zł*
Tuner TV PixelView Play TV Pro + pilot *259zł*
Faks-modem Zoltrix Cobra 56k PCI *116zł*
DVD-ROM Samsung SD-612B *699zł*
Game Pad Creative Cobra II USB *89zł*
Sound Blaster Live Player 1024 *259zł*

TAKŻE MONITORY: LG,Philips,Hitachi,Belinea
PŁYTY GŁÓWNE: Asus,Abit,Soyo,A-Trend Gigabyte,Lucky Star,Procomp,Super Micro
KARTY GRAFICZNE: A-Max,Creative, Diamond,S3,Matrox,STB
DYSKI TWARDE: IBM,Samsung,Seagate
CD-ROM'y: LG,Samsung,Toshiba
DRUKARKI: Canon,Epson,Lexmark,HP
SKANERY: Agfa,Artec,Plustek,HP

KONSOLE PLAYSTATION
Konsola+gra Micromachines *549 zł*
Konsola + dual shock +torba+gra j.w. *629 zł*

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 45 zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową w ciągu 5 dni roboczych (koszt 30-100 zł w zależności od wielkości i wagi - kurier firmy SERVISCO) Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

SPRZEDAŻ RATALNA
PRAWIE CAŁY KRAJ
Dwa dokumenty tożsamości+zaświadczenie o stałym dochodzie, minimum 535zł+rata, pierwsza wpłata 5%,zawarcie umowy u klienta 100zł, oprocentowanie 18,5%-20% w skali roku.

Nowości sprzętowe

Holenderski operator telekomunikacyjny oraz firma Venture Qwest Communications pobiły dotychczas obowiązujący rekord w szybkości przesyłania danych przez Internet. Została przekroczona magiczna bariera czterdziestu gigabitów danych w ciągu jednej sekundy. Odległość pomiędzy stacją nadającą i odbiornikiem wynosiła ponad sto pięćdziesiąt kilometrów. Dzięki tego typu połączeniu możliwym staje się opracowanie specyfikacji, dzięki której przesyłanie danych wideo oraz tworzenie interaktywnej telewizji jest zapowiadane na koniec 2001 roku.

***

W Warszawie zaprezentowano urządzenie pozwalające niepełnosprawnym osobom, które mają problemy z niedowładem górnych kończyn obsługiwać komputer. Specjalna rurka trzymana w ustach jest podłączona do komputera. Urządzenie rejestruje poruszanie głową oraz dmuchanie i wciąganie przez nią powietrza. Dzięki tym właściwościom możliwe jest poruszanie kursorem na ekranie oraz "przyciskanie" klawiszy. Projektantem myszy jest Tomasz Gumny.

www.motorola.pl

***

W ofercie firmy ZIBI, dystrybutora produktów firmy Casio w Polsce, pojawiła się najnowsza konstrukcja cyfrowego aparatu fotograficznego. Model QV-3000 jest zdolny do wykonywania zdjęć w rozdzielczościach dochodzących do 2048 na 1636 punktów. Oto główne parametry QV-3000:

- matryca 3.34 miliona punktów
- 3-krotny zoom optyczny i 2-krotny cyfrowy
- podłączenie poprzez USB, IrDA, złącze szeregowe
- wizjer optyczny synchronizowany z zoomem
- ruchoma osłona obiektywu
- menu graficzne
- pamięć 8MB
- możliwość podłączenia MicroDrive 340MB
- funkcja makro (od 6cm do nieskończoności)

Cena urządzenia została skalkulowana na poziomie 4999 zł.

www.zibi.com.pl

***

C320 TURBO firmy Moxa Technologies to moduł wieloportowy pozwalający na wzbogacenie komputera, do którego jest podłączony maksymalnie 128 portów szeregowych RS232 lub RS422. Podstawowa wersja to karta montowana w komputerze oraz zewnętrzne urządzenie zawierające osiem złączy. Istnieją dwa rodzaje kart, a różnią się od siebie przede wszystkim sposobem podłączenia, gdyż jedna jest wyposażona w krawędziowe złącze PCI, a druga ISA. Dodawanie portów polega na podpinaniu kolejnych modułów. Urządzenie może pracować w systemach Windows, DOS, Linux.

www.elmark.com.pl

Samsung SyncMaster 753DF

Płaska siedemnastka

Monitory, wyposażone w płaskie kineskopy, można znaleźć już praktycznie w ofercie każdego producenta. Jednakże ta innowacja jest dość kosztowna i urządzenia takie są zazwyczaj dużo droższe od odpowiednika ze starszym typem lampy kineskopowej. Tym razem zaprezentujemy Wam monitor, którego cechami są dość dobre parametry i mimo wszystko przystępna cena.

Mike-L

Urządzeniem tym jest Samsung SyncMaster 753DF, posiadający zupełnie płaski ekran. Zastosowanie tego typu kineskopu powinno wyeliminować błędy geometrii powodowane krzywiznami dotychczasowych lamp CRT. Niestety, w przypadku tego egzemplarza w prawej górnej części ekranu pojawia się dość rzadko spotykana anomalia, która polega na skrzywieniu geometrii w środku wyświetlanego obrazu, przy czym zewnętrzne ramki pozostają proste. Jest to naprawdę rzadko spotykane, dlatego myślę, że jest to problem tylko testowanego egzemplarza.

Wysoką ocenę należy postawić monitorowi za jakość wyświetlanego obrazu, który charakteryzuje się bardzo dużą ostrością oraz bardzo niewielkimi błędami konwergencji. Dzięki zaawansowanemu menu ekranowemu, Onscreen Digital Display Director, można ustawić praktycznie wszystkie parametry monitora. Wśród nich znajdziemy między innymi Linearity, czyli ustalanie proporcji pomiędzy górną a dolną częścią obrazu na monitorze. Jest to funkcja spotykana dotychczas głównie w lepszych monitorach dwudziestojednocalowych. Prawie niezauważalne przebarwienia ekranu podczas wyświetlania białego pola na całym widocznym obszarze także dobrze świadczy o zastosowanym kineskopie.

W zestawie znajdziemy także dyskietkę zawierającą sterowniki do systemów operacyjnych firmy Microsoft, pozwalające w optymalny sposób ustalić parametry wyświetlanego obrazu.

Samsung SyncMaster 753DF jest bardzo dobrym monitorem, który mógłbym polecić wszystkim potencjalnym nabywcom, lecz jestem zobowiązany do przypomnienia o konieczności obejrzenia go przed zakupem, gdyż ewentualne błędy geometrii mogą się mimo wszystko powtórzyć. □

Samsung SyncMaster 753DF

Dane techniczne:
Max rozdzielczość: 1280x1024 punkty
Odświeżanie poziome: 30-70 KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160 Hz
Wielkość plamki: 0.20-0.24
Obraz wyświetlany: 16 cali

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Plusy
- ostry i wyraźny obraz
- możliwość regulacji wielu parametrów

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com.pl

Minusy
- błędy geometrii

Cena:
1586 zł

INFO · INFO · INFO · INFO

VRJoy

Stereo i w kolorze

Może co bardziej dociekliwi czytelnicy pamiętają, jak się rozwodziłem nad stereoskopowymi okularami dołączanymi do kart graficznych firmy ASUS. Rzeczywiście zabawka była przednia i otwierała zupełnie nowe możliwości przed grami 3D. Teraz już wszyscy użytkownicy, niezależnie od producenta ich akceleratora będą mogli się czymś takim pobawić.

Łukasz Nowak

A to za sprawą produktu firmy VRStandard o nazwie VRJoy. Jest to zestaw, którego główną część stanowią stereoskopowe okulary nakładane na ... nos, a gdzieżby indziej. Są one przyzwoicie wygodne, aczkolwiek gracze o większych głowach mogą czuć się nieco niewygodnie ze względu na brak regulacji. Mechanizm okularów jest prosty: przed każdym okiem znajduje się przesłona wykonana z ciekłego kryształu (LCD), która może przepuszczać światło, lub nie, w zależności od życzenia systemu.

Fizyka działania takich okularów polega na tym, że synchronizuje się wyświetlanie obrazu na monitorze z naprzemiennym przyciemnianiem przesłon dla każdego z oczu. W ten sposób można podawać odmienne obrazy dla lewego i prawego oka, co jest wszystkim, czego potrzeba, aby uzyskać prawdziwy obraz trójwymiarowy. Wierzcie, lub nie, ale ta metoda naprawdę działa. Obraz oglądany przez te okularki ma rzeczywistą głębię i wydaje się że obiekty na monitorze można dotknąć.

Standardowym trybem wyświetlania obrazu w trybie stereoskopowym, oferowanym także przez inne tego typu produkty, jest przeplot. Polega to na tym, że jedna linia obrazu jest przeznaczona dla lewego, a druga - prawego oka. Nie trzeba mówić, że znacznie zmniejsza to rozdzielczość. Zupełną nowością, jaką wprowadzono w VRJoy, jest natomiast tryb Page Flip. Pozwala on na sprzętowe wyświetlanie różnych obrazów z o wiele lepszą jakością. Wadą jest tutaj obsługa tylko wybranych kart graficznych (Matrox, Diamond, 3dfx, ATI).

VRJoy działa ze wszystkimi akceleratorami, gdyż jest podłączany przelotką pomiędzy kartę graficzną, a monitor. Standardowo pozwala na pracę w trybie przeplotu, a page flip jest dostępny tylko dla niektórych kart (pełna lista na stronie www producenta). Obydwa tryby dają doskonały efekt 3D, natomiast page flip dodatkowo umożliwia wyświetlanie obrazu z doskonałą jakością. Szkoda, że urządzenie jest jeszcze takie drogie. □

VRStandard VRJoy

Dane techniczne:
podłączenia: przelotka VGA
tryby pracy: przeplot, page flip

Dostarczył:
BestCom
ul. Kaliska 1
61-131 Poznań
tel. (0 61) 875-02-40

Plusy
- doskonały efekt 3D
- tryb page flip

Internet:
www.vrstandard.com

Minusy
- współpraca tylko z niektórymi kartami
- cena

Cena:
420 zł

INFO · INFO · INFO · INFO

Symfonia
na kilkadziesiąt głosów

Gdy kupujemy komputer, zazwyczaj najmniej uwagi poświęcamy wyborowi głośników, które będą przez dłuższy czas przekazywały głos generowany przez kartę dźwiękową. Przez takie potraktowanie sprawy zdarza się, że do posiadanej karty, będącej w stanie tworzyć zaawansowane efekty dźwięku trójwymiarowego, dokupujemy zestaw, składający się z dwóch trzywatowych głośniczków obudowanych marnej jakości plastikiem, który rezonuje i charczy już przy połowie wzmocnienia.

Mike-L

W takim przypadku nawet najlepsza aplikacja multimedialna, czy gra nie zachwyci nikogo, a użytkownik takiego programu zacznie się zastanawiać nad faktem, że w jakimś piśmie lub serwisie internetowym autor przyznał najwyższą ocenę za udźwiękowienie, a przecież tych żałosnych pisków i zgrzytów nie da się nazwać piękną muzyką. Tego typu sytuacje skłoniły nas do stworzenia porównawczego zestawienia najpopularniejszych zestawów głośnikowych dostępnych na rynku. Naszym zamiarem nie było porównywanie parametrów kolumn w jakimś konkretnym przedziale cenowym, a przegląd całego spektrum dostępnych urządzeń. W sklepach można nabyć produkty bardzo różniące się pod względem konstrukcji, wyposażenia, gabarytów, ilości elementów, a także jakości. Czy jednak na pewno zestawy drogie zapewniają najlepszy dźwięk, a tanie przedstawiają słabe parametry użytkowe i nie warto ich kupować? Na to pytanie znajdziecie odpowiedź po przejrzeniu krótkich opisów najciekawszych, naszym zdaniem, produktów, a także studiując tabelkę zawierającą najważniejsze dane o głośnikach znajdujących się w zestawieniu.

W sklepach można nabyć komplety składające się z dwóch kolumn i jest ich zdecydowanie najwięcej. Zapewniają jedynie stereofoniczny dźwięk, wzbogacany dodatkowo regulacją basów sopranów, a w bardziej zaawansowanych przypadkach nawet o efekty, czyli wszelkiego rodzaju pogłosy, takie jak sala koncertowa, pokój czy inne. Drugą grupę stanowią zestawy zawierające trzy kolumny, z których najważniejszą częścią jest głośnik niskotonowy, umieszczony w dużej obudowie, zwany subwooferem. Dwie kolumny odpowiedzialne za przenoszenie tonów średnich i wysokich nazywane są satelitami. Tego typu zestaw oferuje często znacznie lepsze wrażenia odsłuchowe od poprzedniej konfiguracji.

Następne w kolejności są komplety zbudowane z niskotonowej kolumny oraz czterech satelitów. W większości wypadków pozwalają na wykorzystanie dwóch wyjść, które posiada już duża część kart dźwiękowych. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwe jest uzyskanie efektów przestrzennych. Muzyka i inne odgłosy otaczają słuchacza prawie ze wszystkich stron, gdyż martwymi polami są przestrzenie nad i pod użytkownikiem. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by rozdzielić na tyle głośników dźwięk stereofoniczny, dzięki takiej operacji słuchanie muzyki zyskuje całkiem inny wymiar i nie trzeba posiłkować się efektami typu 3D, oferowanymi przez urządzenia stereofoniczne. Najdroższe, ale i oferujące najlepsze parametry użytkowe grupy zestawów głośnikowych tworzą komplety składające się najczęściej z modułu wzmacniacza, w którym często znajdziemy dekodery Dolby Digital 5.1 (AC-3), Dolby Pro Logic, a także procesory DSP. Dekodery pozwalają na konwersję dźwięku przesyłanego w postaci cyfrowej na kilka ścieżek, dzięki czemu oglądanie coraz popularniejszych filmów zapisanych na krążkach DVD będzie zbliżone do oferowanego przez nowoczesne kina. Układ DSP sprawi, że będziemy w stanie dobrać tak parametry brzmieniowe zestawu, by odpowiadały naszym preferencjom.

Większość tego typu urządzeń posiada także piloty, umożliwiające sterownie większością parametrów z pewnej odległości, bez potrzeby podchodzenia do panelu sterowniczego. Jest to przydatne w szczególności, gdy używamy ich podczas oglądania filmów.

A teraz coś z zupełnie innej beczki... A może nie ;-). Procedura testowa, która miała za zadanie sprawdzenie parametrów badanych zestawów została podzielona na kilka kategorii. W pierwszej kolejności oceniliśmy wygląd i łatwość podłączania poszczególnych elementów do siebie i komputera. Następnie zwracaliśmy uwagę na wyposażenie, czyli na obecność potrzebnych przewodów, dodatkowych podstawek, przejściówek, a także gniazd, dzięki którym można podłączyć na przykład słuchawki, by w nocy nie narażać domowników i sąsiadów na rozstrój nerwowy spowodowany odgłosami dobywającymi się z naszego pokoju.

Następnie sprawdziliśmy prawdziwość podawanych przez producentów danych, dotyczących pasma przenoszenia i mocy podawanej na pudełkach, stronach internetowych oraz wszelkiego rodzaju reklamówkach. Jak się okazało wat watowi nie równy ;-). W tym celu przygotowaliśmy kilkadziesiąt plików dźwiękowych zawierających brzmienie o określonej częstotliwości. Dzięki temu uniknęliśmy przekłamań powstających pomiędzy aplikacjami odtwarzającymi a katami dźwiękowymi. Następnie wybraliśmy kilka utworów reprezentujących różne gatunki muzyczne, by sprawdzić jak zestawy poradzą sobie z przenoszeniem zróżnicowanych dźwięków. Wśród nich znalazły się pozycje reprezentujące muzykę symfoniczną, pop, metal i techno. Dzięki temu dość dobrze dało się wyłapać błędy przy odtwarzaniu wysokich i niskich tonów oraz dobór głośników do wzmacniaczy. Co ciekawe bardziej wymagające były utwory wolne, z dość wyraźnie odznaczającymi się partiami wokalnymi i instrumentalnymi, niż pozycje techno dość mocno, zdawałoby się obciążające subwoofer i kolumny średnio i wysokotonowe. Zaznaczyć należy, że odsłuchu dokonano w tych samych warunkach dla każdego zestawu. Nie skorzystaliśmy ze specjalnych komór bezechowych, tylko z pomieszczenia zbliżonego gabarytami i wyposażeniem do typowego pokoju. Dzięki temu można było wydać osąd, który będzie adekwatny do tego, co większość z Was usłyszy po podłączeniu kolumn do swojego komputera.

Jakość 10 Ekonomia 10

Creative Desktop Theatre 5.1 DDT2500

Plusy
- duże możliwości konfiguracji
- dodatkowe elementy

Minusy
- brak

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel. (0-22) 646-52-16

Internet:
www.europe.creative.com

Cena:
1350 zł

Zwycięzca w kategorii "Jakość" to zestaw składający się z bardzo wielu elementów. Oprócz pięciu kolumn satelitarnych oraz subwoofera, jak również modułu wzmacniacza, który dodatkowo wyposażono w procesor DSP oraz dekoder sygnału DolbyDigital 5.1.

Mnogość dodatkowych elementów pozwala na komfortową obsługę zestawu, dzięki czemu całość zyskuje bardzo wiele na funkcjonalności. Wśród dodatków znajdziemy dwa komplety składanych stojaków, dzięki którym głośniki efektowe, czyli ustawiane za słuchaczem umieszczone są około jednego metra ponad powierzchnią podłogi, co odpowiada położeniu głowy człowieka siedzącego w fotelu. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by użyć specjalnych podstawek, pozwalających na ustawienie kolumienek na meblach, lub posłużyć się pięcioma dołączonymi kołkami rozporowymi i przymocować głośniki do ścian, albo skorzystać ze specjalnych dwustronnie lepiących tasiemek i przykleić do mebli lub biurka.

Długie przewody podłączane do modułu wzmacniacza i kolumn za pomocą łączy zapadkowych, pozwalają na rozłożenie źródeł dźwięku nawet w sporej wielkości pomieszczeniach. Urządzenia zewnętrzne można podłączyć do modułu wzmacniacza za pomocą dołączonych przewodów poprzez złącza S/P DIF (Digital DIN oraz CHINCH) i podwójne MiniJack.

Pięć kolumn i subwoofer pobierają sygnał ze złączy umieszczonych pod wejściami i wyraźnie opisanych, dzięki czemu nie można się pomylić przy wyborze wyjścia. Jeśli jednak nie jesteśmy pewni czy dobrze rozmieściliśmy kolumny, lub czy są one dobrze podłączone to naciskamy klawisz SPEAKER TEST i przysłuchujemy się generowanym szumom. Po kolei będą się odzywały głośniki od lewego satelitarnego, poprzez centralny i tak dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Dekoder Dolby Digital bardzo dobrze spełnia swoje zadanie i filmy zapisane na płytkach DVD ogląda się z prawdziwą przyjemnością, gdyż dźwięk dobywający się ze wszystkich kolumn sprawia, że czujemy się jak w prawdziwym kinie. Procesor DSP pozwala na uzyskanie kilku ciekawych efektów, a dodatkowo na przykład na rozdzielenie stereofonicznego sygnału na sześć głośników i muszę przyznać, że brzmi to całkiem nieźle. Zastosowany w zestawie subwoofer, którego moc jest niższa niż kilku innych w zestawieniu generuje najlepszy dźwięk basowy nawet przy maksymalnym wzmocnieniu i ustawieniu mocy basu na maksimum. Dzięki wysokiej jakości wykonania podzespołów, wielu przydatnym funkcjom oraz wysokim walorom użytkowym przyznaliśmy tytuł jakości CD-Action zestawowi firmy Creative Desktop Theatre 5.1 DDT2500 Digital.

ModeCom DIA 601

Jakość 9 Ekonomia 10

Plusy
- drewniany subwoofer i satelity
- zewnętrzny moduł wzmacniacza

Minusy
- słaby efekt SRS

Dostarczył:
AB S.A.
Ul. Kościeżyńska 32
51-516 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00

Internet:
www.modecom.com.pl
www.ab.com.pl

Cena:
360 zł

W kategorii "Ekonomia" zwyciężył według nas zestaw firmy ModeCom, DIA 601. W jego skład wchodzą dwie kolumny, głośnik niskotonowy oraz zewnętrzny moduł wzmacniacza. Co ciekawe obudowa subwoofera i satelitów wykonana jest drewna. Jest to raczej rzadko spotykane w zestawach, za które trzeba zapłacić mniej niż czterysta złotych. Dzięki wykorzystaniu tego materiału jako surowca do produkcji obudów oraz odpowiedniemu dobraniu głośników, zapewniono bardzo dobre parametry brzmienia całego zestawu. Dodatkowo zapobiegło to powstawaniu rezonansu przy częstotliwościach, które przenoszone są przez membrany. Wszelkich regulacji dokonuje się za pomocą potencjometrów wbudowanych w moduł wzmacniacza, który tak, jak obudowy głośników jest dość nietypowy. Przede wszystkim jest mały, lecz jego wielkość dopasowano do... wielkości kieszeni w obudowie komputera, przeznaczonej do montażu napędów 5.25 cala. Dzięki temu możemy przykręcić go w tym miejscu i nie przejmować się utrudnionym dostępem lub brakiem miejsca na biurku. Wbudowane regulatory odpowiadają za poziom wzmocnienia głośności, basów i sopranów. Duży zakres ruchu pokręteł pozwala na bardzo dokładną i płynną manipulację ustawieniami. Obok włącznika zasilania znajduje się przycisk włączający funkcję SRS (Surround Sound) zmieniający charakterystykę sygnału stereo, dzięki czemu brzmienie staje się bogatsze. Niestety jest to jedyna funkcja całego zestawu, która nie spełnia oczekiwań użytkownika. Po uruchomieniu SRS, dźwięk wydobywający się z głośników ma najczęściej przesterowane soprany i zdarza się, że przy odtwarzaniu krótkich dźwięków o wysokiej częstotliwości efekt jest bardzo niemiły dla ucha. Po zamontowaniu wzmacniacza w obudowie komputera można wyprowadzić przewody poprzez specjalną, metalową zaślepkę, zwaną potocznie "śledziem", w której wycięto odpowiednie otwory. Moc wzmacniacza dobrze komponuje się z użytymi głośnikami i pozwala na słuchanie muzyki, czy też odgłosów z gier nawet przy pełnej głośności. Drewniana obudowa subwoofera pokryta jest z jednej strony plastikową wytłoczką, przez co jego kształt jest atrakcyjniejszy, a kolumny pokryto drewnopodobną okleiną, dzięki której wyglądają naprawdę okazale. Producent dostarczył specjalne podstawki, pozwalające na umieszczenie satelitów w ciekawej pozycji. Wszystkie te cechy złożyły się na ogólną ocenę zestawu, który według nas zasłużenie otrzymuje wyróżnienie za jakość uzyskaną przy niezbyt wielkich nakładach finansowych.

Jakość 9 Ekonomia 9

VideoLogic Sirocco Crossfire

Zestaw ten jest jednym z trzech, umieszczonych w zestawieniu, zawierających dekoder Dolby Digital (AC-3) i wyposażonych w oddzielny moduł wzmacniacza, do którego podłącza się resztę elementów. Cztery kolumny satelitarne i subwoofer oferują największą moc ze wszystkich testowanych zestawów. Przy rozkręceniu wzmocnienia "na full", po prostu urywa głowę. Sygnał do wzmacniacza doprowadzamy na trzy sposoby. Pierwszy to podłączenie poprzez elektryczne, cyfrowe złącze S/P DIF, dzięki któremu można dostarczyć dźwięk zapisany w formacie AC-3. Drugim sposobem jest przewód zakończony wtyczkami MiniJack, dzięki czemu nawet posiadacze kart dźwiękowych z jednym stereofonicznym gniazdem będą zadowoleni, szczególnie, że za pomocą przycisku QUAD można rozdzielić głos na cztery kolumny. Ostatni sposób to dwa złącza CHINCH pozwalające na podpięcie przewodów z sygnałem z kart posiadających dwa stereofoniczne wyjścia. Jakość generowanego dźwięku oraz duża moc całości wystawia mu jedną z najwyższych ocen.

Plusy
- duża moc zestawu
- świetny subwoofer

Minusy
- brak piątego satelity

Dostarczył:
BestCom
ul. Kaliska 1
61-131 Poznań
tel. (0 61) 875-02-40

Internet:
www.videologic.co.uk

Cena:
1500 zł

Teac Power Max 2000

Jakość 10 Ekonomia 8

Plusy
- dekoder AC-3
- sterowanie za pomocą pilota

Minusy
- wysoka cena

Dostarczył:
Max Computers
Ul. Czajkowskiego 75/5
Tel. (0 71) 326-01-36 do 40

Internet:
www.teac.de

Cena:
1855 zł

Poważnym kandydatem do zajęcia pierwszego miejsca w zestawieniu, w kategorii "Jakość" był zestaw proponowany przez firmę TEAC. PowerMax 2000 to typowy zestaw głośników służący do budowy tak zwanego kina domowego. Składa się on z modułu wzmacniacza posiadającego dekoder sygnału Dolby Digital 5.1 oraz procesor DSP, pięciu kolumn zawierających głośniki odpowiadające za przenoszenie średnich i wysokich tonów oraz subwoofera. Co ciekawe, kolumna centralna jest zintegrowana w jednej obudowie ze wzmacniaczem. Wśród bardziej przydanych funkcji znalazła się możliwość regulacji głośności dla każdego satelity z osobna. Ustawienia wszystkich parametrów dokonujemy za pomocą przycisków na panelu modułu wzmacniacza lub poprzez pilota komunikującego się z dekoderem za pomocą promieni podczerwonych. Duża moc ogólna kompletu pozwala na nagłośnienie sporych pomieszczeń. Inżynierowie dość dobrze dobrali moc głośników do wzmacniacza. Procesor DSP pozwala na wykorzystanie kilku predefiniowanych efektów oraz na przykład na rozdzielenie sygnału stereofonicznego na wszystkie dostępne głośniki.

Jakość 6 Ekonomia 5

TEAC PowerMAX 500/2

PowerMAX 500/2 to prawie klasyczny zestaw 2:1, czyli że składa się z dwóch kolumn satelitarnych i subwoofera. Prawie klasyczny, gdyż każda z kolumn składa się z dwóch połączonych ze sobą obrotowym pierścieniem głośników. Dzięki takiej konstrukcji można skierować je w różne strony, co pozwala na dokładniejsze ustawienie źródeł dźwięku. Moduł wzmacniacza oddzielono od kolumn i subwoofera i umieszczono go w osobnej obudowie, którą można ustawić na biurku obok monitora. Dzięki temu nie trzeba sięgać do satelitów lub kolumny niskotonowej w celu ustawienia parametrów brzmieniowych zestawu. Istnieje również możliwość umieszczenia modułu na górnej części obudowy subwoofera, gdzie znajdują się specjalne wycięcia, dzięki którym wzmacniacz idealnie się komponuje z kolumną. Zestaw jest dość dobry, jednakże subwoofer podczas odtwarzania muzyki zawierającej brzmienia o niskiej częstotliwości i wzmocnieniu powyżej siedemdziesięciu pięciu procent generuje dość nieprzyjemne dźwięki.

Plusy
- zewnętrzny wzmacniacz
- niezależne dwa głośniki w satelitach

Minusy
- przegłosy subwoofera

Dostarczył:
Max Computers
Ul. Czajkowskiego 75/5
Tel. (0 71) 326-01-36 do 40

Internet:
www.teac.de

Cena:
366 zł

Creative Sound Works Digital

Jakość 9 Ekonomia 9

Plusy
- rewelacyjny subwoofer
- wejście S/P DIF

Minusy
- brak regulacji sopranów

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
Ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel. (0 22) 646-52-16

Internet:
www.europe.creative.com

Cena:
390 zł

Zestaw składa się z subwoofera oraz dwóch kolumn satelitarnych. Większość elektroniki znajduje się w jednej obudowie z głośnikiem niskotonowym. W panel przedni wmontowano aż trzy gniazda, służące do doprowadzenia dźwięku do wzmacniacza, a są to dwa złącza MiniJack oraz jedno S/P DIF, do którego doprowadzamy sygnał z cyfrowego złącza karty dźwiękowej lub dekodera DVD. Dodatkowo pokrętło regulujące głośnością znajduje się na końcu specjalnego przewodu, dzięki czemu nie musimy sięgać pod biurko, by ustalić moc zestawu. W zestawie znajdziemy także "śledzia" z wmontowanym wyjściem S/P DIF i przewodem pozwalającym połączyć je do kart SB Live! Drewniana obudowa subwoofera, a także doskonale dobrane głośniki niskotonowe oraz satelitarne pozwalają w pełni wykorzystać moc wzmacniacza. Głośniki odpowiadające za przenoszenie średnich i wysokich tonów można umieścić na specjalnie przygotowanych podstawkach lub przykręcić za pomocą wkrętów do ściany, czy też mebli. Ich niewielkie wymiary pozwalają na umieszczenie ich praktycznie w każdym miejscu w pokoju.

Jakość 8 Ekonomia 7

Philips DSS 350

Zestaw, oferowany przez firmę Philips, jest dość niestandardowy, choć nie różni się z zewnątrz od typowego kompletu stereofonicznego z wbudowanym wzmacniaczem. Do komputera możemy go podłączyć na dwa sposoby. Pierwszy to standardowy przewód zakończony wtyczką MiniJack, a drugi to złącze USB. W tym drugim przypadku nie potrzebna jest karta dźwiękowa, by uzyskać możliwość słuchania muzyki, czy odgłosów z gier. Odpowiedni sterownik oraz aplikacje pozwalają na programową emulację karty. Dźwięk w tym wypadku jest nad wyraz dobry, lecz nie pozbawiony wad. Zdarza się, że podczas odtwarzania na przykład płyt CD jest dość słabo słyszalne pulsowanie dźwięku. W przypadku podłączenia zestawu do sprzętowej karty dźwiękowej nie pojawiają się żadne zakłócenia. Przyciski DBB (Dynamic Bass Boost) oraz Incredible Surround wzbogacają odgłosy dobywające się z głośników. Wyjście na słuchawki oraz gniazdo, dzięki któremu możemy podłączyć subwoofer nie będący na wyposażeniu kompletu, dodatkowo poszerzają możliwości konfiguracji głośników.

Plusy
- możliwość pracy bez karty dźwiękowej
- gniazda słuchawek i subwoofera

Minusy
- pulsowanie dźwięku przy pracy z USB

Dostarczył:
Cadena Systems
Ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817-30-22

Internet:
www.pcstuff.philips.com
www.cadena.com.pl

Cena:
414 zł

Philips MMS 320

Jakość 6 Ekonomia 5

Ciekawym zestawem, produkowanym przez firmę Philips, jest komplet składający się z głośnika niskotonowego oraz dwóch kolumienek satelitarnych. Estetycznie wykonane elementy oraz umieszczenie regulacji głośności oraz włącznika oraz klawisza Incredible Surround na przewodowym pilocie pozwala na ustalanie parametrów pracy zestawu, bez konieczności sięgania do satelitów lub subwoofera. Niestety, aby wyregulować poziom wzmocnienia basów, musimy sięgnąć do górnej powierzchni kolumny zawierającej głośnik niskotonowy. Znajdują się tam także diody sygnalizujące pracę całości i uruchomienie trybu uprzestrzenniania dźwięku. Duża obudowa subwoofera pozwala wykorzystać drzemiącą w nim moc, dzięki czemu słuchane utwory brzmią tak, jak powinny, a po włączeniu funkcji Incredible Surround można poczuć, jak dźwięk "otacza" nas z każdej strony. Jest to całkiem ciekawy oraz wyraźnie lepszy efekt niż funkcje 3D w podobnych zestawach innych firm. Głośniki zastosowane w satelitach mogłyby mieć ciut wyższą moc, ponieważ przy pełnym wzmocnieniu dają się wyraźnie słyszeć przegłosy wysokich tonów.

Plusy
- wysoka jakość wykonania
- pilot

Minusy
- słabe głośniki w satelitach

Dostarczył:
Cadena Systems
Ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22

Internet:
www.pcstuff.philips.com
www.cadena.com.pl

Cena:
553 zł

Jakość 9 Ekonomia 8

Diamond ProMedia 3025

Komplet głośników składa się z dużego subwoofera i dwóch kolumn satelitarnych. Ciekawym rozwiązaniem jest umieszczenie regulacji głośności oraz wyłącznika w podstawce jednego z satelitów. Stojaki można zdemontować, kolumny ustawić na przykład na szafie, a podstawki użyć jako... pilota. Regulacja głośności nie jest płynna, gdyż jest ona sterowana przez układ elektroniczny i klawisze, a więc odbywa się skokowo. Różnice pomiędzy poszczególnymi poziomami wzmocnienia są dość małe, dlatego można dość dobrze dopasować parametry dźwięku. Regulacji basów można dokonać za pomocą potencjometru wmontowanego w kolumnę zawierającą membranę odpowiedzialną za generowanie brzmień basowych. Głośniki są dość dobrze dobrane do mocy, jaką oferuje wbudowany wzmacniacz i nawet przy ustawieniu wzmocnienia na maksimum praktycznie nie pojawiają się zakłócenia. Brzmienie zestawu jest dość przyjemne, a dobywający się dźwięk jest, jeśli można to tak nazwać, ciepły.

Plusy
- drewniany subwoofer
- dobrze dobrane głośniki

Minusy
- brak regulacji sopranów

Dostarczył:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. (0 55) 233-61-36

Internet:
www.diamondaudio.com
www.lanser.net

Cena:
499 zł

Labtec APX-4620

Jakość 8 Ekonomia 8

Jest to jeden z flagowych zestawów głośnikowych firmy Labtec, dostępnych w naszym kraju. Składa się z dwóch kolumn satelitarnych oraz głośnika niskotonowego. Subwoofer jest najpotężniejszym elementem tego kompletu, a co charakterystyczne jest on największy w całym zestawieniu. Jego obudowa jest wykonana z drewna i osadzona na specjalnym podeście. Głośnik skierowany jest w dół, dzięki czemu można subwoofer ustawić w dowolnym miejscu pokoju, a dźwięk wydobywający się z kolumny rozejdzie się bez przeszkód, poza tym taka konstrukcja chroni go przed uszkodzeniami. Kolumny satelitarne są dość sporej wielkości, jednakże producent zapewnił możliwość przymocowania ich do obudowy monitora przy pomocy dołączonych do zestawu specjalnych uchwytów. Dość duża moc zestawu zapewni dobre nagłośnienie w praktycznie każdym pomieszczeniu. Osobne regulatory wzmocnienia, basów, sopranów oraz dodatkowy efekt przestrzennego dźwięku zapewniają możliwość dobrania takich parametrów brzmieniowych, jakie odpowiadają użytkownikowi.

Plusy
- drewniany subwoofer
- duża moc zestawu

Minusy
- słaby efekt 3D

Dostarczył:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. (0 55) 233-61-36

Internet:
www.labtec.com
www.lanser.net

Cena:
649 zł

Jakość 6 Ekonomia 3

Samsung FS-2822BA

Komplet Samsunga składa się z głośnika niskotonowego oraz dwóch kolumn satelitarnych. Prawdę mówiąc nie są to kolumny, a panele, gdyż zastosowano przy ich budowie najnowocześniejszą technologię, dzięki której zmniejszono ich grubość do minimum. Za generowanie dźwięku nie są odpowiedzialne głośniki, a specjalnie spreparowana folia metaliczna, która odkształca się po przyłożeniu napięcia i sprawia, że słyszymy muzykę i odgłosy. Głośniki można postawić na biurku, gdzie zajmują dość sporo miejsca, a także zawiesić na ścianie. Kolumna zwierająca wzmacniacz oraz głośnik niskotonowy, jak również same panele dość dobrze przenoszą większość częstotliwości, jednakże przy zwiększeniu głośności powyżej 2/3 maksymalnej powstają zniekształcenia, które są dość wyraźnie słyszalne. Wykorzystanie nowoczesnych technologii wiąże się niestety ze sporymi kosztami produkcji i jednocześnie z ilością pieniędzy potrzebnych do tego, by nabyć zestaw Samsunga.

Plusy
- nowoczesna technologia NXT
- mała grubość paneli

Minusy
- duża powierzchnia zajmowana przez panele

Dostarczył:
Cadena Systems
Ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22

Internet:
www.samsung.com
www.cadena.com.pl

Cena:
561 zł

Samsung SMS-8320

Jakość 8 Ekonomia 9

Plusy
- niebanalny kształt
- regulacja balansu

Minusy
- zbyt cienkie pokrętła potencjometrów

Dostarczył:
Cadena Systems
Ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22

Internet:
www.samsung.com
www.cadena.com.pl

Cena:
159 zł

Stereofoniczne kolumny zestawu Samsung SMS-8320 przypominają maczugi na podstawkach, dzięki czemu dość wyraźnie odróżniają się od innych kompletów tego typu. Podstawki w kształcie skorup małży są solidnie przytwierdzone do reszty obudowy i posiadają gumowe fragmenty, dzięki czemu nie ślizgają się po powierzchni biurka. Dwa głośniki w każdej kolumnie zapewniają dość dobre przenoszenie częstotliwości oraz mocy, jaką posiada wbudowany wzmacniacz. Wszelkich regulacji dokonujemy za pomocą potencjometrów umieszczonych w górnej części jednej z kolumn. Dzięki pokrętłom, możemy bez problemu ustalić poziom głośności oraz bas sopran, a także balans. Ta ostatnia, dość rzadko spotykana funkcja umożliwia przemieszczanie środka sygnału stereo pomiędzy kolumnami, dzięki temu słuchanie muzyki z niesymetrycznie rozstawionych kolumn jest odbierane poprawnie i nie ma efektu, że po którejś stronie dźwięk ma większą moc. Dodatkowe gniazdo pozwala na podłączenie słuchawek.

Jakość 9 Ekonomia 8

Primax Acoustic 500S

Zestaw ten reprezentuje najpopularniejszą grupę głośników komputerowych składających się jedynie z dwóch kolumn, dzięki którym możliwe jest słuchanie stereofonicznej muzyki oraz efektów dźwiękowych. Wychodząc naprzeciw coraz popularniejszym kompletom zawierającym subwoofer, firma Primax przewidziała możliwość podłączenia takiej kolumny. Nie dodano go do zestawu, gdyż na pewno podniosłoby to koszt całości. Regulacja głośności, basów i sopranów, a także przycisk uaktywniający funkcję 3D pozwalają na indywidualne dopasowanie brzmienia. Gniazda słuchawek zapewnią możliwość pracy i zabawy nawet w nocy, gdyż nikt z domowników nie będzie narzekał na hałasy powodowane przez piszczące opony samochodów czy też wystrzały karabinów, oczywiście w grach komputerowych. Gniazdo mikrofonu pozwoli na podłączenie takowego urządzenia bez konieczności grzebania przy tylnej ściance komputera. Dość dobrze dobrane głośniki do mocy wzmacniacza zapewniają dość duże możliwości eksperymentowania z ustawieniami parametrów dźwięku.

Plusy
- regulacja basów i sopranów
- wyjście na subwoofer

Minusy
- słaby efekt 3D

Dostarczył:
AB S.A.
Ul. Kościeżyńska 32
51-516 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00

Internet:
www.primax.com
www.ab.com.pl

Cena:
254 zł

MidiLand MLI 480

Jakość 6 Ekonomia 7

Plusy
- drewniany subwoofer
- gniazda do przykręcania stojaków

Minusy
- trochę za słabe głośniki

Dostarczył:
AB S.A.
Ul. Kościeżyńska 32
51-516 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00

Internet:
www.midiland.com
www.ab.com.pl

Cena:
215 zł

Zestaw ten składa się z subwoofera, czyli kolumny zawierającej głośnik niskotonowy przenoszący częstotliwości z zakresu 40-250Hz oraz dwóch satelitów, czyli membran odpowiadających za odgrywanie średnich i wysokich tonów. Wykonana z drewna obudowa subwoofera zapewnia dobre parametry użytkowe, jednakże zastosowany głośnik wykazuje dość wyraźne zniekształcenia przy odtwarzaniu dźwięku o częstotliwościach zbliżonych do 60Hz. Na panelu subwoofera znalazły swoje miejsce regulatory głośności oraz wzmocnienia basów. Obudowa kolumn satelitarnych wykonana jest w całości z plastiku, a w tylnej ich części można znaleźć gniazda przypominające te stosowane w internetowych kamerach. Pozwalają one przykręcić głośniki do statywów lub stojaków za pomocą specjalnych śrub. Niezbyt wysoka moc rekompensowana jest przez dość przystępną cenę. Przy ustawieniu wzmocnienia basów na pięćdziesiąt procent, a głośności na około siedemdziesiąt procent uzyskuje się najlepszy efekt przy słuchaniu muzyki oraz wszelkich odgłosów podczas zabawy grami.

Producent	Creative	Creative	Creative	Creative	Diamond	Diamond
Model	SBS52	Desktop Theatre 5.1 DTT2500 Digital	FPS1000	Sound Works Digital	2010	2012
Dystrybutor	Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska ul. Sobieskiego 110/3 00-764 Warszawa tel. (0 22) 646-52-16	Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska ul. Sobieskiego 110/3 00-764 Warszawa tel. (0 22) 646-52-16	Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska ul. Sobieskiego 110/3 00-764 Warszawa tel. (0 22) 646-52-16	Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska ul. Sobieskiego 110/3 00-764 Warszawa tel. (0 22) 646-52-16	Lanser.net S.A. Władysławowo 30a 82-300 Elbląg tel. (0 55) 233-61-36	Lanser.net S.A. Władysławowo 30a 82-300 Elbląg tel. (0 55) 233-61-36
Internet	www.europe.creative.com	www.europe.creative.com	www.europe.creative.com	www.europe.creative.com	www.diamondaudio.com www.lanser.net	www.diamondaudio.com www.lanser.net
Cena	110zł	1350zł	300zł	390zł	169zł	209zł
WYPOSAŻENIE						
Kolumny/subwoofer	2/brak	5/1	4/1	2/1	2/brak	2/brak
Moc kolumn/subwoofera	5W	7W/20W	3W/10W	8W/24W	5W	6W
Wejścia	1*MiniJack	2*Chinch, Digital DIN, 2*MiniJack	2*MiniJack	2*MiniJack, S/P DIF	1*MiniJack	1*MiniJack
Dodatkowe	gniazdo słuchawek	dekoder AC3, procesor DSP	pokrętło na pilocie	pokrętło na pilocie, śledź S/P DIF	gniazdo słuchawek i mikrofonu	gniazdo słuchawek
BRZMIENIE						
Pasmo przenoszenia	40-18000Hz	30-18500Hz	40-18000Hz	30-18500Hz	40-18500Hz	40-18500Hz
Regulacja	wzmocnienie/ton	wzmocnienie/centra/bas	wzmocnienie/bas	wzmocnienie/bas	wzmocnienie	wzmocnienie/bas/sopran
Balans/fading	brak/brak	procesor DSP	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak
Efekt 3D	brak	procesor DSP	brak	brak	przycisk 3DSP	przycisk 3DSP
Dodatkowe	brak	podstawki, stojaki, nalepki informacyjne	brak	brak	brak	brak
OCENA						
Jakość	6	10	8	9	6	7
Ekonomia	8	10	9	9	8	8

Producent	Philips	Philips	Philips	Primax	Primax	Samsung
Model	DSS 350	MMS 320	MMS 240S	Accoustic 300S	Accoustic 500S	SMS 8320
Dystrybutor	Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22	Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22	Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22	AB S.A. ul. Kościeżyńska 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00	AB S.A. ul. Kościeżyńska 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00	Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22
Internet	www.usbaudio.philips.com www.cadena.com.pl	www.usbaudio.philips.com www.cadena.com.pl	www.pcstuff.philips.com www.cadena.com.pl	www.primax.com www.ab.com.pl	www.primax.com www.ab.com.pl	www.samsung.com www.cadena.com.pl
Cena	414zł	553zł	215zł	187zł	254zł	159zł
WYPOSAŻENIE						
Kolumny/subwoofer	2/brak	2/1	2/brak	2/brak	2/brak	2/brak
Moc kolumn/subwoofera	15W	12.5W/25W	7.5W	5W	8W	15W
Wejścia	1*MiniJack/USB	1*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack
Dodatkowe	gniazdo słuchawek i subwoofera	pilot przewodowy	wyjście dla subwoofera	gniazdo słuchawek, mikrofonu i subwoofera	gniazdo słuchawek, mikrofonu i subwoofera	gniazdo słuchawek
BRZMIENIE						
Pasmo przenoszenia	50-18000Hz	40-18000Hz	40-18500Hz	40-18000Hz	40-18000Hz	50-18500Hz
Regulacja	wzmocnienie	wzmocnienie/bas	wzmocnienie	wzmocnienie/bas/sopran	wzmocnienie/bas/sopran	wzmocnienie/bas/sopran
Balans/fading	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	jest/brak
Efekt 3D	przycisk IncredibleSurround	przycisk IncredibleSurround	przycisk IncredibleSurround	brak	przycisk 3D	brak
Dodatkowe	przycisk DBB	brak	przycisk UltraBass	brak	brak	brak
OCENA						
Jakość	8	6	6	6	9	8
Ekonomia	7	5	8	8	8	9

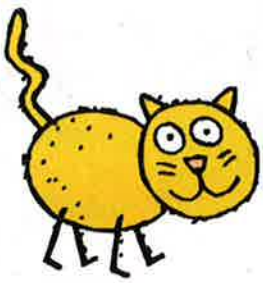
Diamond	Labtec	Labtec	Labtec	MidiLand	MidiLand	ModeCom	Philips
3025	LCS 1060	LCS 2414	APX-4620	MLI 747	MLI 480	DIA 601	MMS 140
Lanser.net S.A.	**Lanser.net S.A.**	**Lanser.net S.A.**	**Lanser.net S.A.**	**AB S.A.**	**AB S.A.**	**AB S.A.**	**Cadena Systems**
Władysławowo 30a 82-300 Elbląg tel. (0 55) 233-61-36	Władysławowo 30a 82-300 Elbląg tel. (0 55) 233-61-36	Władysławowo 30a 82-300 Elbląg tel. (0 55) 233-61-36	Władysławowo 30a 82-300 Elbląg tel. (0 55) 233-61-36	ul. Kościeżyńska 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00	ul. Kościeżyńska 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00	ul. Kościeżyńska 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00	ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22
www.diamondaudio.com www.lanser.net	www.labtec.com www.lanser.net	www.labtec.com www.lanser.net	www.labtec.com www.lanser.net	www.midiland.com www.ab.com.pl	www.midiland.com www.ab.com.pl	www.modecom.com.pl www.ab.com.pl	www.pcstuff.philips.com www.cadena.com.pl
499zł	199zł	279zł	649zł	215zł	225zł	360zł	156zł
2/1	2/brak	2/1	2/1	4/1	2/1	2/1	2/brak
5W/15W	6W	5W/15W	7.5W/45W	5W/20W	6W/18W	7W/14W	5W/brak
1*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack	2*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack	1*MiniJack
przyciski w podstawce satelity	gniazdo słuchawek i mikrofonu	brak	brak	brak	brak	gniazdo słuchawek i mikrofonu	wyjście dla subwoofera
40-18000Hz	50-18000Hz	40-18500Hz	40-18000Hz	40-18000Hz	40-18000Hz	40-18500Hz	50-17500Hz
wzmocnienie	wzmocnienie/bas	wzmocnienie	wzmocnienie/bas/soprany	wzmocnienie/bas	wzmocnienie/bas	wzmocnienie/bas/sopran	wzmocnienie
brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak
brak	brak	brak	pokrętło 3D	brak	brak	przycisk SRS	brak
brak	brak	brak	brak	brak	brak	brak	przycisk BassBoost
9	6	6	8	7	6	9	5
8	8	6	8	7	7	10	5

Samsung	Samsung	TEAC	TEAC	TEAC	TEAC	Videologic	Videologic
SMS-6100	FS-2822BA	PowerMAX 2000	PowerMax 500/2	PowerPanel 300	PowerMAX 60/2	Sirocco	Sirocco Crossfire
Cadena Systems	**Cadena Systems**	**Max Computers**	**Max Computers**	**Max Computers**	**Max Computers**	**BestCom**	**BestCom**
ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22	ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0 61) 817-30-22	ul. Czajkowskiego 75/5 51-171 Wrocław tel. (0 71) 326-01-36	ul. Czajkowskiego 75/5 51-171 Wrocław tel. (0 71) 326-01-36	ul. Czajkowskiego 75/5 51-171 Wrocław tel. (0 71) 326-01-36	ul. Czajkowskiego 75/5 51-171 Wrocław tel. (0 71) 326-01-36	ul. Kaliska 1 61-131 Poznań tel. (0 61) 875-02-40	ul. Kaliska 1 61-131 Poznań tel. (0 61) 875-02-40
www.samsung.com www.cadena.com.pl	www.samsung.com www.cadena.com.pl	www.teac.de	www.teac.de	www.teac.de	www.teac.de	www.videologic.co.uk	www.videologic.co.uk
222zł	561zł	1855zł	366zł	377zł	62zł	1500zł	1500zł
2/1	2/1	5/1	2/1	2/1	2/brak	2/1	4/1
7.5W/25W	15W/20W	15W/45W	5W/12.5W	3.4W/9.6W	0.8W/brak	20W/40W	10W/40W
1*MiniJack	1*MiniJack	2*Chinch, 1*S/P DIF,	1*MiniJack	1xMiniJack	1*MiniJack	2*Chinch	2*Chinch, 1*S/P DIF, 1*MiniJack
brak	brak	dekoder AC-3 + pilot	gniazdo słuchawek	brak	brak	gniazdo słuchawek	dekoder AC-3
40-18000Hz	40-17500Hz	40-18500Hz	50-18500Hz	70-16500Hz	80-17000Hz	40-18500Hz	40-18500Hz
wzmocnienie/bas	wzmocnienie/bas	wzmocnienie	wzmocnienie/bas/sopran	wzmocnienie/bas	wzmocnienie	wzmocnienie/bas/attitude	wzmocnienie/bas
brak/brak	brak/brak	procesor DSP (kilka trybów)	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/brak	brak/jest
brak	brak	procesor DSP (kilka trybów)	brak	brak	brak	brak	przycisk Quadro
brak	brak	brak	brak	brak	brak	brak	brak
5	6	10	6	6	5	9	9
6	3	8	5	4	7	7	9

Po pierwszego .neta sięgnąłem z pewną taką nieśmiałością, obawiałem, że być może kupuję przysłowiowego kota w worku....
Dziś wiem, że się nie pomyliłem. Kupiłem kota, którego kocham i przez którego ja sam jestem kochany. Ten zwierz jest moja dumą i chlubą - Mówi Wacław Parny z miejscowości Zduny.

Koty chodzą swoimi drogami.

Sprawdź, dokąd ten. idzie.



sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

CD-ACTION

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ

0801 600 200

koszt połączenia - 33 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

7 DNI W TYGODNIU

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko część możliwości. Ciągle ją poszerzamy i zmieniamy, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl

Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

U nas znajdziesz wszystko!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Zestawy komputerowe
DOBRE I TANIE!

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450
PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6,4 GB, k. grafiki SVGA AGP 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHELP Basic

SOHO Celeron 466
C 466 , MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4,3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP, MATX

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k.graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna z Word+monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit , CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word '2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15"

Bestseller PLUS
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, modem, 400+modem+monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

Bestseller PLUS Celeron
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400+Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word '2000, Kurs Interakcyjny

Bestseller Plus 400+modem
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word
C433, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , Word'2000

Young Celeron 433 DVD
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP,

Young 433 + modem + monitor
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young TNT PIII 450
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young TNT PIII 450 DVD FM
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young Junior
PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dźw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6,4 GB, CD-ROMx40, klawiatura , mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young Celeron 500
C500, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98

Young Celeron 500 DVD FM
C500, płyta MS 6178, 64MB SDRAM, HDD 8,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, modem 56k, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , film DVD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... Wrzesień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐☐ sześć numerów 84,00zł
☐☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu ..... numery 12/2000 + 2 DVD

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... Wrzesień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐☐ sześć numerów 84,00zł
☐☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH**, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... Wrzesień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐☐ sześć numerów 84,00zł
☐☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... Wrzesień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐☐ sześć numerów 84,00zł
☐☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

CD-ACTION

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł.....

podpis przyjmującego .....

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry

Dla klubowiczów 5 % rabatu

I wiele innych

0801 600 20

Programy

Dla klubowiczów 5 % rabatu

I wiele innych

0801 600 20

Produkty firmowe CD-Action

Gadżety firmowe CD-Action i pytaj o więcej

0801 600 20

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200

Sprawdź cennik na CD

lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring
KOD: CG001

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front
KOD: CG002

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA
KOD: CG003

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc
KOD: CG004

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division
KOD: CG005

Gry - największy wybór!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Między innymi

Driver

Age of Wonders

DragonFire

Daikatana

Championship Manager

Dominant Species

Fifa 2000

Flight Simulator 2000

Final Fantasy VII

Earth 2150

F/A 18E

Faraon

Force 21

Football Manager 2000

Indiana Jones

GTA 2

Home World

Revenant

Kingpin

NBA Live

Rally

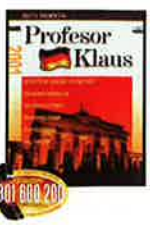
Programy - najtańsza oferta!

Między innymi

Samouczek komputerowy

Rachmistrz

Profesor Klaus



Pitagoras 2000

Panorama Firm

Matematyka

Euro Plus

Magix Music Maker de Lux 2000

Magix Live Act Dj

Kurs J. niemieckiego

Kurs J. angielskiego

Adaś Pirat Barnaba

Tell Me More Angielski

LangMaster Businessmen & Politicians

TANIO

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Hejka! Wakacje... Rozleniwiające słońce... Tym niemniej my ciągle działamy na pełnych obrotach, a i Wy chyba też, bo aż miejsca brak na wstęp, tyle listów przyszło! Zatem - zapraszamy do lektury! Pamiętajcie tylko o piątkowych sesjach na kanale #cdaction w godz. 14-16, a zanim napiszecie list, przeczytajcie FAQ na CD/Bonus1/ !!!FAQ...

Myśl miesiąca: Jeśli mędrcy zawodzą, to nie znaczy, że głupcy zbawią świat.

2 x "dlaczego"

Dlaczego w rubryce wymagania sprzętowe piszecie [P400, 64-ram, akcelerator] zamiast [AMD400, 64-ram, akcelerator]. Jacyś rasiści jesteście, czy co? Przecież wszystkim wiadomo, że AMD robi najlepsze procesory.

Intel płaci każdemu autorowi 50.000 zł miesięcznie za kryptoreklamę, tj. za każde wstawienie Pentium/Celeron w stopce leci tyle do kieszeni wpisującego. Sam rozumiesz, biznes is biznes, te sprawy. A to, że wygodniej pisać tak niż np. "procesor PIII-500 lub Athlon 700 lub... " itd. nie ma tu akurat nic do rzeczy. BTW: i kto tu jest rasistą?

Dlaczego robicie z siebie takich idiotów (no chyba, że już nimi jesteście:))? Rozumiem, że chcecie przypodobać się czytelnikom, pokazując im, że jesteście głupsi od nich. Ale zrozumcie, że jak ktoś was spotka na mieście, to zamiast z wami porozmawiać, będzie się z was nabijał, a to raczej nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy.

Y*jop Wielki***

A jak nas poznacie, hehehe? Parę razy jechałem w tramwaju obok gości czytających AR i nic :)). Ponadto tych, co z nas się nabijają, my też nabijamy - na pal. A to dopiero nie jest przyjemne, wierzcie na słowo (mów za siebie Smuggie - naPALony Barnaba). I jeśli uważasz, że chcemy się przypodobać czytelnikom, odsłaniając swój debilizm - to co chcemy osiągnąć, kpiąc sobie w żywe oczy z tychże czytelników? Nie, my ani nie udajemy, ani się nie podlizujemy. Zwyczajnie umiemy się śmiać tak z Was, jak i siebie samego. PS. Ocenzurowaliśmy Ci xywkę, sam wiesz czemu :).

Cwany tata

(...) Gdy pokazałem CDA memu tacie (...) powiedział mi, że autor dostaje ok. 25 zł od gry, natomiast reszta to podatki, którymi rząd dobija nas {biedniejszych}. A tzw. pirat odejmuje tylko podatki [pirat płacący podatki?!! Pokażcie takiego!!! - red]. ***(...) Kto tu jest piratem - rząd, czy koleś, który kopiuje CDki?***

Player ze Słupska

A kto tu z kogo usiłuje zrobić idiotę? Powiedz swemu tacie, że w takim razie powinien kupować tylko kradzione samochody, pić wyłącznie bimber [95% ceny alkoholu to podatki!], palić skręty z gazet i w ogóle TYLKO kraść, bo jedynie w taki sposób może pokazać wała temu bandyckiemu rządowi, który śmie ściągać z nas podatki. Przykro nam to powiedzieć publicznie - ale Twój tata chrzani jak potłuczony. Rozumiem, że musi sam siebie usprawiedliwić z tego, że popiera złodziejstwo - ale... niech sobie tata poczyta list poniżej.

Rodzice i piractwo

(...) Drodzy rodzice, czy to nie od Was zależy, aby prawidłowo wychować swoje potomstwo? Od Was wymaga się nauczenia nas (dzieci) odróżniania dobra od zła (a piractwo jest złe, prawda?). Czy w ogóle nie interesuje Was, że Wasze dziecko przyczynia się do okradania uczciwych ludzi? (...)

Voxel

Hmmm - uderzyłeś z wysokiej nuty... ale w końcu masz 100% racji! Ciekawe, ilu rodziców, którzy dają dzieciakom kasę na giełdę, teraz choć lekko się zaczerwieniło... "Należy być uczciwym w życiu, Krzysiu, i nie kraść. To była część oficjalna. A teraz masz tu 50 zł, idź i kup se od pana złodzieja parę kradzionych gierek..."

Co to oznacza?

(...) Co znaczają te symbole: kółko, kwadrat, trójkąt [tu autor przerysował symbole z przycisków z pada z PSX].

Piotr

Są to figury geometryczne. Te skrajne oznaczają też toalety dla pań i panów, zaś ten pośrodku - toalety dla nas. Ciekawe po co, skoro i tak używamy wyłącznie kuwet z piaskiem i hydrantów?

Obserwacje

(...) Wklejacie (...) wizerunki kobiet w tekst, co dodatkowo Waszym zdaniem wpływa na atrakcyjność CDA. (...) Przewidujemy, że gdy zacznie spadać Wasza popularność, na łamach zacznie pojawiać się pornografia (...).

Cóż to Ci się marzy, co? Ale dobra, rozszyfrowałeś nas, więc zdradzimy Ci tajemnicę znaną tylko wtajemniczonym. Pornografia na naszych łamach już jest od dawna! Raz, że my tu nieustannie pieprzymy... głupoty na tych 4 stronach. Dwa, że jak obejrzysz zdjęcia tych panienek pod światło to... no, te ciuchy to tylko nadruk na właściwym zdjęciu, celem zmylenia stróżów moralności. Kumasz? Miłych, ciepłych i wilgotnych snów...

(...) Na poważne pytania często odpowiadacie głupawymi tekstami. Tym nie zamydlicie nikomu oczu, a jedynie pogłębicie faktyczną przepaść w interakcji Wy i My (czytelnicy). Żądamy sprostowań.

Przepraszam, zastałem Jolkę? [Nie, wyszła za mąż, zaraz wróci - dop. Jedi].

PS Jeśli punkt "a" pominiecie, a na "b" odpowiecie głupawo - nadal będę Was kupował. Jednak to zaświadczy o Was!!!

Observer

Jak widzisz, punktu "a" nie pominęliśmy, zaś na "b" odpowiedzieliśmy tak poważnie, jak na to zasługiwał. {A jeszcze poważniej - przeczytaj sobie FAQ...}.

Lamerstwo... i lamerstwo

(...) Muszę podzielić się z Wami pewnymi refleksjami dotyczącymi lamerstwa (...), sam określam siebie (nie wiecie jaka to wygoda samemu siebie określać!) jako lamera umiarkowanego (tzn. nadal od np. rejestru - WARA!) (...), choć aktualnie porzuciłem granie (chyba, że poziomek Mitu 2) na rzecz programowania. (W tym miejscu chciałbym gorąco podziękować za dział o Pascalu). Ale przejdźmy do rzeczy. Rzucił mi się w oczy (okulista, widząc mnie po tym zdarzeniu, tylko pokiwał smętnie głową) sposób, w jaki Wy i Czytelnicy traktujecie ludzi nie wprowadzonych jeszcze do świata komputerów. A więc wyobraźmy sobie takiego wirtualnego lamera, który wczoraj kupił sobie komputer. Taki gostek ma ojca, myślącego, że karta graficzna to ten ekranik z drutem, który przytwierdzony jest do przedniej części monitora, a matka na dźwięk słowa "komputer" wyzywa go od "szatanistów" i zagania do uczenia się PO. A więc nasz lameris wirtualis pisze do gazety komputerowej, powiedzmy CDA. A tam naFAQają na niego i każą mu się odRTFMować. Za miesiąc do tej samej gazety napisze dwudziestu hakerów, co to kompilowanie jąder mają w jednej "ręce" i tym razem dla odmiany rzeczywiście nafakają na niego. Więc ten biedny człowiek idzie do szkoły :(i pyta się kolegów-hakerów, jak mieć Internet w komputerze. A potem ci ludzie przewracają się w tramwajach (jeśli akurat nie siedzą). A do tego jeszcze "życzliwi" zrobią mu tapetę ze screenshota jego pulpitu i się biedaczysko zapętla. Więc co ma zrobić taki oto człowiek? Przeczytać instrukcję (śmiech na sali...)? Kupować ISI PISI? Z czego, jak całe oszczędności poszły w kompa i legalny soft ;)?

Aj aj, aj... no ból jest. Jak zaczniemy robić im wykłady elementarne, to nas wszyscy, którzy już wiedzą, co to jest np. LBM i RTS zabiją za to, że to robimy i marnujemy miejsce na takie oczywiste [dla nich] rzeczy... Jak nie - początkujący będą chliiipać. Ciężka sprawa... No ale, kurka wodna, po to właśnie jest na CD i FAQ i Słowniczek Gracza! Po ich lekturze COŚ już jednak wiecie, panowie początkujący, już Was "mędrcy", którzy sami pół roku wcześniej szukali ANY KEYA na klawiaturze, pikselem, FPP i SVGA nie zagną! Dalej musicie dreptać sami, choć będziemy się Wam starali w miarę pomagać. Ale też trzeba troszkę samemu się wysilić, a nie liczyć, że wszystko będzie Wam podane jak na tacy i bez Waszego wysiłku załadowane do głowy.

Z informacji przekazanych przez mojego kolegę wiem, że (...) między Wami, a XXX toczy się nieformalna wojna, czy też może nazwijmy to bardziej wyszukanie - "sprzeczka". Jeśli tak, to widać, kto tu ma klasę. Bo ponoć Oni (jak mówił kumpel) drukują o Was różne, nieprzyjemne rzeczy - że splajtujecie itp. A Wy milczycie (przynajmniej na łamach), nie dając się sprowokować (...) Tjaaa... Konkurencja...

Ijon Tichy

Jeśli mamy jakieś wąty w stosunku do np. jakiejś gazety, to wyjaśniamy to tak, jak się powinno pomiędzy ludźmi dorosłymi, nie angażując w żenujące spory tysięcy świadków. No dobra, czasem [w tej rubryce] pozwalamy sobie na jakąś w miarę niewinną złośliwość [jesteśmy tylko ludźmi...] - ale na pewno nie będziemy tutaj budować swej popularności na ciągłej negacji poczynań konkurencji. Siedząc w tzw. branży, jesteśmy w stanie powiedzieć coś bulwersującego albo przykrego praktycznie o niemal każdym konkurencyjnym piśmie, albo choćby jakimś jego pracowniku [ten światek jest taaaki mały...]. Tylko - PO CO? Co to da, prócz tego, że dorzucimy kolejny kg błota do branżowego bajorka? BTW: pozdrowienia dla St. Lema :).

Luźny plagiat?

Nie wiem, czy wiecie, ale niektóre teksty umieszczane w NA LUZIE to ewidentne plagiaty!!! Niektóre teksty z ww. działu ukazały się już dawno w KOMPENDIACH WIEDZY. Np. tekst o błędach Windowsa (błąd xxx - błędny błąd: nic się nie stało) - pamiętacie? Ukazał się w KOMPENDIUM 1. Mógłbym podać jeszcze wiele przykładów. Oprócz normalnych plagiatów jest jeszcze inna sprawa. Otóż tekst gościa o xyvie QUENTIN - "Mr. Tadeusz" - ukazał się wcześniej w KOMPENDIUM 2000. Moim zdaniem, jeżeli wysyła się jakikolwiek tekst do jakiejkolwiek gazety, to powinna mieć ona wyłączność na ten tekst. (...)

RAPTOR

Czy Wy czytacie np. wstępy do NL? Tam przecież STALE jest napisane, że teksty są albo freeware (czy zamieszczenie jakiegoś dowcipu o blondynce, mimo że był w innej gazecie [która nie jest jego autorem!], jest plagiatem? Nie!) albo opublikowane za zgodą autora {jak np. ten Mr Tadeusz). Rozumiem, że jesteście wyczuleni na plagiat [i chwała Wam za to], ale bez przesady, miejcież do nas choć trochę zaufania...

Duża głowa?

(...) Recenzja "Bugs Bunny Lost in Time" autorstwa Jediego. (...) Napisał: "Oberwiecie maczugą od szwendającego się kurdupla z kaskiem WIĘKSZYM NIŻ JEGO GŁOWA". Niech Jedi spróbuje założyć kask mniejszy od swej głowy.

Joker, Sokołów Mlp.

Z tekstu wyraźnie wynika, że Jedi PRZED napisaniem tego tekstu intensywnie testował wkładanie kasku mniejszego niż swoja głowa, co więcej - z powodzeniem! (Ciężki młotek czyni czasem cuda, a - częściej - dużo bólu i osłabia moce przerobowe mózgu. Żebyś Ty zobaczył tę najeżoną guzami czaszkę, na czubku której tkwił malutki kask...). A tak serio, to ze zdania wypadło jakimś fuksem jedno słówko: "dużo" (kaskiem DUŻO większym), co jakby nieco wypaczyło intencje autora. PS. Do listu był dołączony dopisek "A mnie się ten 'kurdupel z kaskiem...' PODOBA, Dziewczyna Jokera". No właśnie, grunt, żeby było śmiesznie.

Big pretensje

(...) Skoro jesteście tacy prorządowi, to dlaczego biadolicie, że dołożono Wam VAT do gazetki? Co? Więcej radości i entuzjazmu, panowie.

Ależ proszę bardzo: HURRA! Ryczymy z radości na wieść o tym, że co miesiąc każdy z Was (no i nas) dołoży ze swego kieszonkowego dodatkowe 1 zł do budżetu. I co - lepiej ci? Nam jakoś nie...

Nie da rady zamieścić klawiszologii do pełnych wersji? To po jaką *** zamieszczacie tipsy; ich też producent nie wydrukował i nie udostępnił, więc nie łamcie mi tu prawa.

To ty nie łam naszego dobrego mniemania o inteligencji naszych czytelników. Tipsy udostępnia sam producent - bo kto inny? A jak udostępnia, to po co? Ponadto ludzie chcieli, abyśmy zamieszczali klawiszologię do pełnych wersji gier - gier, których NIE zamieściliśmy w pełnych wersjach. Krótko mówiąc kombinowali: pirat z giełdy, a klawiszologia z CDA. No way... I co masz taki kwaśny humor, bracie? Dziewczyna ci dała... kosza? To idź się wyżywaj gdzie indziej.

Jaka jest inna alternatywa dla piractwa? No, słucham? Mnie przychodzi jedno na myśl - praca w CDA, rządzie lub BSA. Ew. przemieszczenie się kilkaset km na zachód.

Andrzej

A rób co chcesz - ale NIE KRADNIJ. Poza tym zwracam uwagę na słowo: PRACA. Pracować. Zapracować. Coś w tym jest! (Tym, którzy są niepełnoletni i uważają to za alibi, sugerujemy obejrzenie jakiegoś filmu o nastolatkach w USA - rozwożenie gazet, pizzy, pracę w MacDonaldzie po szkole... u nich to norma. A polski nastolatek to tylko jęczy, że jest źle i będzie gorzej, i w ogóle nic tylko uciec do Niemiec czy USA (a myślicie, że tam Wam kasę za friko dadzą, panowie "patrioci"?)). Ja sam - począwszy od II klasy LO - niemal w każde wakacje pracowałem przez parę tygodni po to, by potem porządnie zaszaleć. A i wcześniej też zdarzało się dorabiać. Jak? Korepetycjami dla młodszych od siebie, pieski sąsiadów się wyprowadzało za opłatą w weekendy i wieczory... Są metody, gdy się *naprawdę* chce uczciwie zarobić. Ale marudzić jest na pewno łatwiej. Sorry, że się tak rozpisałem na ten temat, ale nie lubię cierpiętników, którzy potrafią tylko mieć pretensje do całego świata za to, że urodzili się w tej dziadowskiej Polsce, zamiast w Kalifornii, najlepiej w rodzinie o nazwisku Gates...

(...) Przejdę co CDków. Dema - rozumiem, to wina programistów (...). Ale scena, bonusy, żony itd. to Wasza i TYLKO Wasza wina! Czy naprawdę trudno pogrzebać trochę w Internecie i zamieszczać co miesiąc kilka "perełek" grafiki, humoru, programów?

Pijany Anioł

W swej naiwności wydawało się nam, że właśnie coś takiego robimy. Co gorsza - patrz wyniki ankiety - wielu innych frajerów podziela to zdanie...

Dlaczego co miesiąc dajecie DirectX, a tak rzadko programy np. Picture Publisher 4.0 (...). To mnie strasznie wkurza.

Co do tych programów - one kosztują... (mówimy o full wersjach). A DirectX - pomyśl: oto pierwszy raz kupujesz CDA, wkładasz CD i widzisz napis... "MUSISZ MIEĆ DirectX, który to zamieściliśmy w numerze sprzed pół roku. Inaczej pocałuj się w nos". Atak furii gwarantowany. I dopiero byś się pluł "co za oszuści, zmuszają nas do zakupu archiwaliów; i czemu nie dają tego co miesiąc, skoro to podstawa" itd.

(...) Klub CD-Action. K, dlaczego jego członkami mogą być tylko prenumeratorzy? Z tego powodu możecie go sobie wsadzić. (...)***

Prenumeratorzy dają nam swoją kasę za parę(-naście) miechów z góry. W zamian za to mają niższą cenę na CDA oraz dodatkowe atrakcje. Po prostu: coś za coś. Wyznajesz filozofię "ja Wam nic, bom nie frajer, a Wy mi wszystko - mnie się to należy...", co? Dorośnij, człowieku! Świat nie istnieje tylko po to, by Tobie służyć! Poza tym z oferty Klubu mogą korzystać nie tylko prenumeratorzy.

(...) Dlaczego przez dwa lata trzymaliście cenę 14.99, a teraz wzrasta co miesiąc?

XXX z XXX

No masz... Sami widzicie - to, że staramy się max. długo utrzymać starą cenę, obraca się przeciwko nam. Bo gdybyśmy np. co pół roku czy kwartał podwyższali ją o 50 gr, albo co nr o 10-20 gr, to byście do tego przywykli... Starą cenę trzymamy tak długo, jak to możliwe. Początek roku 2000 był pechowy - bo nie dość, że nastąpił tradycyjny doroczny wzrost ceny [kiedyś musi...], to jeszcze po miesiącu rząd obłożył krążki CD dodatkowym podatkiem. Ale (odpukać) na razie nic o zmianie ceny nie słychać.

Freaks...?

Mieszkam w małym miasteczku na północy Polski. W naszej klasie są 22 osoby i tylko 3 dziewczyny (w tym ja) mają komputery. A i tak chłopaki kupują CDA! Czasem proszą mnie żebym sprawdziła czy płytka działa. Przynoszą do szkoły CDA i oglądają na lekcjach (...). W ogóle u nas w szkole widok CD-Romu wywołuje powszechne zainteresowanie.

Agnieszka Chylińska (to nie xywka!) z K.M.

Czasem to po prostu nas zatyka :).

Hello CD Action. Jesteśmy pod wrażeniem maila "Hakera" Dida. Podziwiamy go bardzo (ja, mój brat i komputer). (...) Nie potrafimy wprawdzie tak jak ty "hakerować" Pentagonu i jego fajerloli, ale możemy ci powiedzieć coś o krakerstwie i kardingu kart. Krakerstwo, otóż tak: po pierwsze, musisz kupić zabezpieczoną grę. Następnie musisz ją wyjąć z pudełka i umieścić w imadle (UWAGA !!! - W obie strony imadła włóż chusteczki higieniczne, zabezpiecza ona przed porysowaniem płyty CD). Po trzecie, musisz ustalić, gdzie znajdują się zabezpieczone ścieżki. Po czwarte, gdy już to zrobisz wycinasz zabezpieczenie nożykiem do tapet. Po piąte, NIE WKŁADAJ przypadkiem jeszcze płyty do CD-Rom-u. Po szóste, dziury musisz zalepić papierem (polecamy klej kropelka z gwarancją POXIPOL-u, ew. przybij gwoździem - to był akurat żart ;-). Po siódme, włóż płytę do napędu i rozkoszuj się odbezpieczoną grą na CD. Zapomniałem o najważniejszym, zabezpieczone ścieżki są najbardziej wysunięte na zewnątrz CD. Wybacz, ale na klawiaturze skończyły się litery. O kardingu napiszemy następnym razem. PS. Przepraszamy za błędy ortograficzne, ale mój komputer jest dyslektykiem. WE LOVE YOU, DIDOK.

McGyver & Ranger

(...) Żałuję, że zbieram Was dopiero od 1998. Kiedyś, gdy miałem komp dwa miesiące, kupiłem pismo XXXX [autor sam wyiksował - red.] ***. Okazało się, iż to gazeta na Playstation. Wpakowałem ją do komputera i się niestety rozwalił.***

Następnym razem radzimy wpakowywać sam kompakt, gazetę odłóż na bok. Ale nie zapomnij wyjąć go z koperty czy pudełka. To znacznie zwiększy żywotność czytnika.

(...) Czemu Eat This za pierwszym razem wszedł, a po naprawie kompa nie chciał wejść?

Albo Eat This zgubił drogę, albo komp po naprawie zmądrzał i nie chce, byś instalował takie badziewne gierki. I pewnie z giełdy, bo do Polski nikt jej nie sprowadził... Popytaj więc pirata: CZEMU.

Psss. Mój pies też jest Waszym czytelnikiem.

Kamil z Bartoszyc

Heh, to kto komu czyta na głos? :). To, że czyta nas pies, wcale nas nie dziwi - widać czuje, że na listy odpowiadają ludzie o zbliżonym poziomie inteligencji (oraz psy na kobiety:)). Hau!

Mam problem: pewna gra potrzebuje Open GL, a ja go nie mam; próbuję go zdobyć od 4 dni i nic. Jeśli możecie, to przyślijcie mi go, dobra? A jak nie, to powiedzcie, gdzie go mogę znaleźć. Nie chodzi mi o jakieś duperszmity Open GL tylko Open GL.exe. Szukałem już go w Internecie, a tam są tylko inne pliki. PS. Jeżeli nic nie kosztuje. PSS. Przepraszam za popęd, ale się pospieszcie.

xxx [namiary wycięte dla dobra piszącego]

No i sami powiedzcie - nic tylko rąbnąć głową w ścianę [12 raz w tym dniu]. A co do popędu... ponoć zażywanie bromu pomaga go kontrolować. Ew. weź zimny prysznic.

Mój kolega (...) wmawia mi, że płyty DVD wkłada się do komputera, tak jak dyskietki. Ja wiem, że to nieprawda, ale jak mam mu to wytłumaczyć i mojemu znajomemu też, który gada, że płyt DVD tak się nie wkłada, tylko inne płyty!

Obi-Wan "Ben" Kenobi, Kętrzyn

Powiedz im, że płyty DVD wkłada się do komputera tak samo, jak płyty główne, tylko bardziej ukośnie i przy włączonym zasilaniu, trzymając palce lewej ręki w najbliższym kontakcie [dlatego jakość obrazu i dźwięku z takiej płyty jest wręcz elektryzująca i włosy dęba z wrażenia stają]. Warto też mieć w pobliżu foliowy worek na zwłoki [własne] lub chociaż położyć trochę tejże folii na dywanie. Spadkobiercy będą wdzięczni, bo odpadnie im zmiatanie popiołów.

Biedni redaktorzy

(...) A tak w ogóle to, Jedi i Smuggler, jesteście "tylko" redaktorami CDA, a musicie (?) odpowiadać na pytania, na które i tak nie macie wpływu i które Waszej osobistej działalności nie dotyczą (np. ceny). Dziwne trochę. Pewnie teraz Naczelny powiem Wam "Napiszcie, że i tak CDA się opłaca i jest superowe" Etc. Co nie?

Melind Łillson (LO XXIV) Poznań

Ależ naturalnie, że CDA jest superowe, tanie i się opłaca. (Dobra, Zibi, możesz już odsunąć tę lufę od mojego oka? Jestem do niego bardzo przywiązany [nerwem wzrokowym]... Obnosisz się z tym 0.45 Magnum jak Brudny Harry!). Myślę, że gdybyśmy odpowiadali pod przymusem lub pisali rzeczy, w które sami nie wierzymy, byłoby to łatwe do wyczucia. A ponadto (jak kiedyś mówiłem) mamy tu zagwarantowaną całkowitą wolność wypowiedzi, nikt nas nie zmusza do czegokolwiek, ani nie mówi co mamy pisać. To nie szkoła, że człowiek albo napisze to, czego oczekuje od niego nauczyciel, albo ma przechlapane. Na szczęście to nie szkoła :).

Girl's Corner

W piątek, wracając ze szkoły, zauważyłam nowiutki CDA - a w portfelu pustka. Po południu pojechałam na dyskotekę do budy (jestem w II klasie LO) - ta kosztowała 2 zł. Tyle miałam. Ale z zabawy nici, bo ciągle kombinowałam skąd wziąć te 16.99 zł. Na szczęście następnego dnia kochana mama zafundowała mi CDA. Oczywiście cały dzień spędziłam przy kompie. W zasadzie to nie jestem rasowym graczem, a raczej rasowym kujonem (...). Jeszcze raz gratulacje za pismo i CD. Wielkie uściski, że dzięki Wam nie jestem skończonym lamerem i mam temat do rozmowy z chłopakami. Oni się już nauczyli, że dziewczyna nie znaczy lamer. (...) Muszę przyznać, że na początku raził mnie Wasz specyficzny humor, ale idzie się przyzwyczaić (pewnie lubicie Monty Pythona i humor absurdalny?). :-*

Madzia

Lubimy?! Dziewczyno - my go jemy na śniadanie, obiad i kolację. PS. Sorki, że list się trochę przeleżał - po prostu zapodział się w smugglerowskim biurku, swoją drogą przypominającym gniazdo Obcych z Aliens 2. [Ostatnio przechodzącego Czarnego Iwana zaatakowała drapieżna pleśń, która zalęgła się w kubku z kawą Smugglera. BTW: czy ktoś z Was widział kiedyś półpłynną zieloną kawę, porośniętą szczeciną, która wydaje nieprzyjazne lub nieprzyzwoite odgłosy na widok przechodniów? Nie? To BARDZO zapraszamy... Kawa jest już bardzo głodna :)].

Buźka, moje Skarbusie! Po wielce pochlebnej prozie niektórych Czytelników muszę Was trochę dowartościować ;)). Powiem krótko: jako typowa młoda lamereczka - jeszcze głupiutka, acz z ambicjami i zamiłowaniem do nieznanego, wybrałam się do klasy z rozszerzoną informatyką, a po lekcjach w sali inf. zostawałam i do wieczora... W ciągu pół roku takiego przyspieszonego qrsu wyszłam umiejętnościami nieco poza podstawowe funkcje Windozy, ale gdyby nie Wasze poradniki (ha, czy którykolwiek samiec by się do tego przyznał?!), pewnie jeszcze tkwiłabym w paraliżującym strachu przed samodzielnym odkrywaniem sieci czy mieszaniem w rejestrze :D. Teraz się zdekonspiruję: niejednemu młodemu mężczyźnie pomagałam już w kompowatych kłopotach, na głku informatycznym zostaję nadal: ściągam sobie np. programiki, o których moi koledzy nie mają pojęcia... ;)) Poczekajcie, aż w II klasie będę miec programowanie, wtedy zrozumiem nawet Wasze dowcipy o programistach! Dzięki, Koteczki, raz jeszcze! A za dwa lata będę gotowa do pracy w Redakcji!! ...jako redaktorka, rzecz jasna. :***

Elfeczka

No to czekamy i życzymy powodzenia kolejnej femina sapiens [hyhy] computeriensis :). Niektórzy panowie, co tylko grają, mogliby brać z niej przykład...

(...) Może to głupio zabrzmi: ale gdzie znajduje się owa STOPKA REDAKCYJNA - nigdy nie mogę jej znaleźć.

To ten czarny pasek przy wstępniaku. Ehem - jesteś blondynką? [no dobra, dobra... żart].

Ach wy głupie chłopaki, ciągle narzekacie, że nie ma fajnych dziewczyn z kompami [są, są - redakcja w tym miejscu pozdrawia... już adresatka tego pozdrowienia wie do kogo to ;)] **, *a co ja mam powiedzieć, jeśli nie znam żadnego normalnego gościa z PC?***

Xara

Gdybyś podała wiek i miejscowość, z której pochodzisz (Zagroda Gumowych Kurczaków to zbyt enigmatyczne) oraz adres czy emaila, to mam wrażenie, że po publikacji tego listu miałabyś najbliższe pół roku z głowy. No nie, chłopaki?

Nawet nie wiecie, jaka to frajda wydać 1/3 kieszonkowego na CDA, otworzyć na ostatnich stronach, poczuć jak śmierdzi klejem i dostać oczopląsu ze względu na zbyt dużą różnorodność kolorów, no i wreszcie ujrzeć swoją xywkę pod jakimś listem, którego za Chiny nie możesz poznać. I nie wiecie jaka to niefrajda go tam nie zobaczyć. (...) Z jakiego przedmiotu muszę być dobra, aby pracować tam, gdzie Wy [mówisz o CDA, czy miejskiej rzeźni, gdzie dorabiamy? - red]. ***Oczywiście oprócz polskiego [nienawidzę!] i informatyki.***

AllyEn

Hmmmmm... nie wiemy w jakim jesteś wieku... Więc może podrzucimy tylko jedną z wielu sugestii, która się nam nieodparcie nasuwa: musisz umieć robić lody z bitą śmietaną - i mrożoną kawę [nasze ulubione desery]. Bez "polaka" w Polsce nie ma życia, a już w gazecie to szczególnie...

Ja sama bardzo lubię grać (...). Denerwuje mnie jednak to, że moi koledzy, mając naprawdę dobry sprzęt, nie potrafią NIC powiedzieć np. o pracy z edytorem tekstu, a nawet uruchomić głupiego trainera do gry. Pomyślcie sami, czy to wypada, żeby dziewczyna uczyła ich takich rzeczy?!

Nie! Absolutnie nie wypada, by dziewczyna uczyła chłopaków akurat TAKICH rzeczy!

To, że jestem dziewczyną, nie znaczy wcale, że komputer to dla mnie czarna magia. Wręcz przeciwnie - 6 z informatyki (...). Jestem podła (...) w grotece (...) pytam chłopaka: "Czy nie chciałbyś zagrać ze mną w MK"? Litości... Zawsze wygrywam... Morał: dziewczyny też znają się na kompach i grach!

Scorpiox

Z satysfakcją informuję, że ilość listów od dziewczyn ostatnio znacząco wzrasta! Oby tak dalej!

Takim to dobrze...

(...) Tępicie piratów, ja też bym tępił, jakbym miał taki dostęp do stuffu jak Wy. Przecież dostajecie oryginały do testowania. (...)

Grzechu (TM) Oleśniński, Polska Południowa :)

To powiedz gościowi, który jest konwojentem w banku: "Ty to nie masz kłopotów z kasą, codziennie przecież wozisz worki z taaaką forsą". I się Wam wydaje, iż to oznacza, że można sobie taki woreczek wziąć do domu? [Albo chociaż coś odsypać do kieszeni, jak nikt nie widzi?] :). Fakt, dostajemy gry do TESTOWANIA. Ale nie na własność. Tak, że co najwyżej zaostrzają nam apetyt...

Piractwo i honor

Piracka wersja jest tańsza (...), kosztuje ok. 30 zł (...) A tak kupujesz sobie oryginałek z instrukcją, niespodziankami i innymi duperelami - nie zamierzam płacić za nie 120 zł! (...)

Corno

Czyli mówiąc krótko wyceniasz swój honor na jakieś 90 zł. Tzn. uważasz, że za 90 złociszy możesz się zeszmacić, kupując coś, co wiesz, że jest kradzione, stając się wspólnikiem/paserem złodzieja? Cholernie tanio się cenisz, mistrzu... Ciekawe, ile trzeba by Ci zapłacić, żebyś np. zatrudnił się w agencji towarzyskiej "panowie dla panów"? Że co - że chamsko zaleciełiśmy teraz? Ale dlaczego nie? Skoro wszystko można - jak widzimy - przeliczyć na kasę, to takie coś też zapewne jest dla Ciebie tylko kwestią xxx zł...

AR, scena, hacking

A teraz sprawa AR. Próbowałem odnaleźć jakieś normalne Wasze odpowiedzi. Sięgnąłem nawet do 5/97. Nic z tego! Myślałem, że wtedy byliście bardziej normalni i komunikatywni. Wiem, iż tak naprawdę jesteście zwyczajnymi kosmi... ehem, obywatelami :). Wy tylko tak udajecie przed nami i macie z tego niezły ubaw.

Jesteśmy konsekwentnie przymuleni od samych naszych początków. I faktycznie mamy z tego niezły ubaw. Łącznie z Barnabą.

Scena (...) Nic z niej nie kumam (prawie). Mówicie tam o jakiejś elicie... dla mnie elita to hakerzy. A może to właśnie o nich Wam chodziło?

Hm... też. Wśród scenowców (koderów) jest niewątpliwie sporo hakerów. Nie chwalą się tym (co jest cechą prawdziwego hakera...), ale są.

Mam pytanie: Czy hakerzy wszystkiego sami się nauczyli, czy od innych, a od kogo ci pierwsi?

Verul z Poznania

Ci pierwsi to byli totalni maniacy komputerów (tak jak scenowcy), którzy zamiast grać rozgryzali np. zawiłości i buraki systemów operacyjnych itp. itd. Prawdziwy haker, choć naturalnie korzysta z dorobku innych, do wielu rzeczy dochodzi sam. Bo nigdy nie będzie dobrym w czymś ten, kogo trzeba uczyć wszystkiego o tym czymś (nie dotyczy to tylko hackingu...).

Wygodny?

(...) Kupuję regularnie CDA i denerwuje mnie to, że w każdym AR jest o piractwie, właściwie w każdym tekście jest ten sam sens, że piractwo jest okropne i w ogóle nie wiadomo jakie, albo kochane. Nie wiem jak was, ale mnie (i pewnie wielu innych czytelników) to nudzi, więc moglibyście wydzielić jakieś strony, żebym wiedział czego mam nie czytać!

Jooker

Bo jest to temat gorący i wzbudzający emocje. Trudno też byśmy raz piractwo chwalili, a raz nie, żeby było jakieś urozmaicenie... O ostatnim zdaniu zapomnij :).

Windows suxx?

Piszę do Was z nadzieją, że poprzecie mnie w sprawie, która może otworzy wreszcie oczy tej masie niedouczonych matołów, którzy wprowadzili modę na krytykowanie Microsoftu i jej byłego już niestety prezesa - Billa Gatesa. Według tych ludzi nie ma nic gorszego niż Windowsy (szczególnie 98, z której jestem szczerze zadowolony), "monopolizm" Microsoftu i sam Gates. LUDZIE! Nie podoba Wam się, że ktoś osiągnął sukces, a teraz z niego korzysta? Ten facet nie dostał tego wszystkiego w prezencie! On na to wszystko ZAPRACOWAŁ! Niech ktoś z Was (w większości na pewno nastolatkowie grający sobie w jakieś gierki po kilka godzin dziennie) haruje se tak np. 17 godzin dziennie. To nie żart! Gates naprawdę przez kilka lat miał właśnie tak długi dzień pracy. (...) Ludzie zarzucają mu, że przecież to nie on tworzy potęgę Microsoftu, ale wielkie rzesze programistów, pracujących w tej firmie. A nikt nie wie, że przez wiele lat ta firma liczyła 12 pracowników i konkurowała z innymi, o wieeeeeeeeeeeeeeeele większymi od siebie. Mówi się też, że Gates okradł kilka firm z ich pomysłów. A ja powiem, że tak się dzieje wszędzie na świecie i _nie ma_ czegoś takiego jak solidarność zawodowa. Każdy chce zarabiać - nie tylko Gates. A co do monopolizacji rynku przez Microsoft, to i tak to klient wchodzi do sklepu i *sam decyduje*, co chce kupić! Nikt nie wciska mu Win 98 bez jego zgody i nie każe płacić. Następna sprawa to to, że większość z krytykujących Win-y upiera się, że np. Linux jest dużo lepszy i w ogóle. A tak naprawdę większość wie to dlatego, że tak powiedział ktoś tam, a cała ta masa w życiu Linuxa nie widziała! (...)

Assis, Kraków

Może z nie wszystkimi tezami w pełni się zgadzamy (np. że okradanie konkurencji to coś normalnego, i że Microsoft wcale, a wcale nie ma tendencji do monopolizowania rynku)... Ale ogólnie faktycznie w modzie jest bluzganie Billa G. przez gości, którzy nie potrafią sami opróżnić TEMPa w Win, a wszelkie zawinione przez nich pady systemu zwalają tylko na "tę **** lamerską Windozę". Ale z drugiej strony - Windows - niezależnie od numerka - to też wcale nie jest ideał, można by dłuuugo, dłuuugo, rozprawiać o jego wadach...

Scena-polo

Muzyka scenowa zaczyna się komercjalizować i bynajmniej nie mam tu na myśli jej promowania przez Was, gdyż to akurat jest, moim zdaniem, pozytywne. Chodzi mi o samą twórczość scenowiczów, a najczęściej beginnerów. Istnieje społeczność scenowa, która broni honoru sceny, tworząc produkcje ambitne i nie podlegające trendom. Jednak od pewnego czasu zaczyna się pojawiać coraz więcej osób, które zafascynowane utworami z pierwszych miejsc na listach przebojów, zaczynają przenosić te mody na scenę. (...) I co słyszę? Rytmy na cztery czwarte, ze stopą wybijającą jednostajny rytm (raz, dwa, trzy, cztery) i otwartym hi-hatem grającym na I. Wszystko to oczywiście ze słynnego automatu Rolanda (swoją drogą znakomitej firmy). A gdzie się podziały skomplikowane układy stopy, werbli itp., itd. Gdzie się podziały oryginalne moduły, których brzmienie i aranżacja wgniatały do fotela. Kiedy tego słucham, to jakbym słyszał hardcore disco-polo. Wiem, właśnie naraziłem się wszystkim i jestem przeklęty po wsze czasy. Ale zawsze myślałem, że scena spełnia zadanie opozycji wobec kiczu, chały, tandety, szmiry. Ślę pokłon tym, którzy bronią tego, za co kochamy scenę. Być może nie opublikujecie tego listu, gdyż lepiej będzie, jeśli wszystko pozostanie w różowych kolorach, a może dla Was, jak i dla innych jestem lamerem, i opublikujecie go, abym został przeklęty na wieki.

Manganiac

Początkującym - czy aby tylko? - muzykom pod rozwagę ten list zamieszczamy... BTW: utworek ww. osobnika możecie znaleźć w Scena/Mod/Manganiac w 06/2000. Całkiem, całkiem...

PSX-Extremalni?

(...) Nie przechwytujcie klimatu a la PSX-Extreme!! Bo wierzcie mi, że ani Hiva ani Mr Ściery nie przebijecie!! Zostańcie sobą!!! Już AR, jak i odpowiedzi na listy podpadają pod PSXE, ale akurat to jest OK!!!

Jakub "James" Palica, Wrocław

Parę osób też nam już wytknęło, że "inspirujemy się" w AR klimatem PSX-E. Z całym szacunkiem (kupiłem, poczytałem), ale po pierwsze to MY byliśmy pierwsi na łamach (więc kto od kogo... zresztą, kurka wodna, świrów nie brakuje, a czy to oznacza, że jedni zwalają od drugich?). A po drugie... samochwalczo powiem, że naszymi mistrzami są ludzie z Monty Pythona (co mam nadzieję daje się choć czasem wyczuć z tekstów), zaś tamtejsi świrowie czczą raczej Jima Carreya [w roli Ace Ventury], więc i podobieństwa pomiędzy nami nie są wbrew pozorom za duże. Odbija nam w zupełnie różnych tonacjach i kierunkach. Swoją drogą z HIVem to my się dobrze znamy [choć nie osobiście] z tzw. "ami-sceny". Stare czasy... Zaś jeśli mamy ich przebijać - to tylko zardzewiałą dzidą albo stęchłym zapachem skarpet, spoko. A tu konkurencji nie mamy - szczególnie, gdy mowa o stęchłych skarpetach. Że o gumowych kurczakach nawet nie wspomnę, by chłopaków z P-E całkiem nie zdołować :).

Tipzy i czity

Cześć kochana redkacjo CDA mam do was 1 sprawę. Podajcie mi kod do Motor Head żebym mógł kożystać z wrzystkich samochodów i tras.

Maroko Koko z Częstochowy

Proshe brdzo. Należy się "czy razy" solidnie stuknąć w głowę, nacisnąć lewą ręką prawe ucho, a potem 100x napisać w zeszycie: "bendem czasem zaglondał do słownika ortograficznego!". - Tips dodatkowo odblokowuje wszystkie trzy sprawne neurony w mózgu gracza.

Akcelerator na CD!

(...) Chciałbym wyrazić swoją dezaprobatę w stosunku do waszej opinii "Nie można umieścić akceleratora na CD". Otóż można! Bierzecie takiego GeForce'a, kładziecie go na CD i gotowe!!! Teraz wystarczy już to ładnie opakować, dołączyć do Actiona i zmienić cenę na 1216 zł i 99 gr :))).

Coctail

Geez! Ale fajosko! Smuggler! Chonotu! - Zamieszczę Cię

na nowym kompakcie CDA! - tylko trzeba się jeszcze zastanowić nad ceną. Przecież nie ma ujemnych...

Fantom menejs :)

(...) Nie zbywajcie mnie, tak łatwo się nie poddam. A jeżeli będziecie mi chamsko odpowiadać, poproszę o pomoc konkurencję!!!! Tego chyba nie chcecie????

[email, namiary autora znane redakcji]

Po prostu walimy w pory [w ogródku; pory rosną tuż obok selera] ze strachu. Co to będzie, co to będzie?! :(((. A jak się poskarżysz Pani Domu albo Bravo Girl, to już całkiem kęsim, kismet, Dzień Sądu i Armageddon na nasze głowy...! Zlituj się, my mamy rodziny, chcemy żyć!!! [Poszło o to, że ŚMIELIŚMY nie odpowiedzieć komuś na maila. Wycięliśmy też z 10 wykrzykników i tyleż samo znaków zapytania].

Matrixoza atakuje

Piszę do was z bardzo poważnego powodu (...). Chyba zaczęło się to od wolnych w dwóch tygodni, w które sobie bardzo, bardzo pofolgowałem (tzn. wstawałem o 13 i szedłem spać koło 5-6 rano). Od jakiegoś czasu mam chorobę, która objawia się tym, że chwilami nie wiem, gdzie jestem, tzn. czuję się jakbym śnił. Mam wszystko w normie itd. Lekarze powiedzieli, że to tylko lekkie nadciśnienie z powodu dorastania, i zalecili mi jakieś głupie tablety, które nic nie dają. Powiedzieli też, że mam odciąć sobie na jakiś czas kompa. I oto moje pytanie: Czy ktoś z waszej redakcji miał takie coś i jak to wyleczył? Chwilami mam naprawdę drastyczne myśli, a gdy mam wyjść poza dom zaczyna się koszmar. PS Dziennie gram z 2-4 godziny, czyli minimum i tak nic nie pomaga.

SinSin

Szczerze mówiąc, to nikt z nas podobnego stanu nigdy nie miał i jesteśmy zupełnie serio zaniepokojeni tym, co piszesz. Proponujemy na początek minimum 2 tyg. całkowitej abstynencji od kompa... [no i wypełnienie naszego testu z 5/2000]. A jak nie pomoże, to autentycznie trzeba będzie pójść do psychologa (bez kiru bracie, to nie żarty).

Ale dziewuchi!

Gdy już chwyciłem w garść długo wyczekiwany kwietniowy numer CDA, zacząłem tradycyjnie od błyskawicznego przeglądu pisemka (metoda przypomina trochę sprawdzanie po szeleście ilości gotówki w pliku banknotów, połączone z jednoczesnym skanowaniem moim ultrawzrokiem zawartości stron;)). Zwykle zatrzymuję się dopiero na AR (w zasadzie tu kończy się pismo;)), ale nie tym (...). Wzrok mój (tak, ten ultra super, -0,5 dioptri;)) przykuła strona ze zdjęciami redakcji. Panowie, skąd wy macie w redakcji takie dziewuchi??? Dlaczego w CDA znaleźć można tylko teksty Jaspin i zdjęcie Kingi (BTW, DUŻA BUZKA;))? [Eld: Te, te, te...] ***(...) Chyba, że te dziewczyny zostały zatrudnione specjalnie po to, by złagodzić szok wywołany widokiem reszty redakcji (o czytelników trzeba dbać, jak wszyscy dostaną zawału, to kto będzie kupował pismo? ;)). Ewentualnie mogłyby to być te nieśmiałe niewolnice, o których tyle ostatnio w AR pisaliście, ale to chyba nie przejdzie (bez latexu i pejczy, to jakie to niewolnictwo? :)***

NETshadow

Staaary, to pismo czytuje sporo niepełnoletnich, więc sam rozumiesz - zero szczegółów :).

Kilka propozycji

Uważam, że powinniście zmienić skalę ocen na 0-100. Pewnie odpiszecie, że "Trudno jest określić dokładnie ocenę danej gry. Skąd wiadomo, że gra zasługuje AŻ na 67, a nie TYLKO na 66". Otóż sprawa jest BARDZO prosta. Ocena to sprawa recenzenta. Jeśli jakiś motyli móżdżek będzie się pienił, to nie musicie drukować jego listu.

Ale nie o to chodzi, co KTOŚ sądzi o danej ocenie. To już JEGO sprawa. Chodzi o to, żebym np. JA, wystawiając grze ocenę, mógł powiedzieć z ręką na sercu, że zasługuje na np. 66%, a nie 65%. A SKĄD MAM TO WIEDZIEĆ??? Jak mam stawiać ocenę na zasadzie "65... albo nie... 68... nie, nie, to już przesada, dam 67 i już... zresztą niech będzie: 66!", to wolę po prostu dać 6+ i koniec. Tak uczciwiej. Po prostu wiem, że gierka jest gdzieś pośrodku pomiędzy 6 i 7 i już. Zauważ też, że większość gazet odchodzi od skali 100-punktowej...

Przyłączam się do próśb o nowy dział - PORÓWNANIA. Wiele gier tego samego gatunku mają takie same oceny. Więc nie wiadomo, którą wybrać.

O rany - rzuć monetą. I tak wszystko jest kwestią gustu danego osobnika. Powiedzmy, że porównamy Q3 i UT i wyjdzie nam, że bardziej warto kupić UT (albo Q3). I tak parędziesiąt tysięcy ludzi się z nami nie zgodzi, twierdząc, że oni wolą tę drugą grę. Kto będzie miał rację? Prawidłowa odpowiedź: obie strony! Pat...

Byłbym zapomniał. Wpadłem na genialny pomysł, jak zatkać gęby tym, co chcą, żeby CD-ACTION miało więcej stron. Zmniejszcie format pisma dwa razy. Wtedy pismo będzie miało 400 stron :)).

Arek ze Świętochłowic

Genialne! Dżisys! Genialne! - Barnaba! Przynieś katapultę, będziemy się mnożyć na orbicie!

Reakcja na listy

(...) Kolejny list: "Wojny & CD" autorstwa Balky. Pomijam to, że _naprawdę_ CD-eki nie są najważniejsze (...) chodzi mi tu o coś innego, mianowicie tzw. komunikatywność tego listu. I nie tyle o jej brak, lecz jakby nadmiar. (...) Autor listu 5 razy powtarza w zasadzie to samo; "oderwijcie te * cedeki". Człowieku, jeśli nie stać cię na pisma z płytami, to powiedz to wprost, a nie owijaj w bawełnę i to słabej jakości. Poza tym jak chcesz porównywać pismo z CD i bez, to najpierw walnij się w głowę gazetą z kompaktem potem bez; wyniki zapisz w tabelce i porównaj z innymi pismami. Jak już przestanie Ci huczeć w głowie, dojdziesz zapewne do wniosku, że w tak przeprowadzonym teście CD-ACTION jest bezkonkurencyjne. Chciałbym teraz zwrócić się do wszystkich tych, którzy zamierzają lub zamierzali obrazić listownie CDA. Po pierwsze, w stopce przy wstępniaku widnieje napis cytuję: "Redakcja (...) zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów" - wynika z tego, że redakcja może tak pociąć list, że wyjdzie z tego, że to wy nazywacie siebie głupkami itd.***

A po co: zwykle to i tak widać, nawet bez naszych ingerencji - tj. w niektórych listach. My to co najwyżej ładnie uwypuklamy, cytując najsmakowitsze fragmenty. A tak przy okazji: nas NIE MOŻNA obrazić po prostu bluzgając, ile wlezie. Im więcej na NAS bluzgacie, tym SAMI jesteście żałośniejsi, proszę panów "bluzgaczy". [Bo oznacza to, że oprócz wyzwisk nie macie żadnych KONKRETNYCH argumentów; bluzgi są tu wyrazem bezsilnej, dziecinnej złości i przyznania się do bezradności - tak, tak...]. A nas to po prostu nie rusza. Czemu? Bo tak samo nie zamierzamy się kłócić z gołębiem, który napaskudzi nam na rękaw kurtki podczas spaceru. Można się wtedy tylko skrzywić z niesmakiem i szybko pozbyć się problemu, a potem umyć ręce i zapomnieć o tym błahym przecież incydencie. No ale jeśli komuś mocno ulży po zapełnieniu paru stron bluzgami, to niech sobie pisze, nie ma sprawy. Kosz jest cierpliwy.

Po drugie i bez tego trzeba się bardzo postarać (czytaj: to niemożliwe), by redakcja nie znalazła żadnej skutecznej (czyt. upokarzającej Cię) linii obrony (czyt. ataku).

Dzięki za komplementy. Staramy się :).

"Jak tu duszno, jak tu parno... dajcie CDA za darmo"

(A. I)ntimo z Varszawy

"Jak tu mokro, jak deszcz siecze - w kiosku go se kup, człowiecze" :).

Remedium

Mam dla uzależnionych [od kompa] jedną radę: znajdźcie sobie sympatię... w moim przypadku to podziałało. Jeszcze miesiąc temu każdą wolną chwilę spędzałem przy CM3 [wiecie jak to jest "Nie poddam się, dopóki nie zdobędę z Monaco pucharu mistrzów!" - długa droga!]. Obecnie ONA zabiera mi tyle czasu, że nie mam kiedy grać, a nawet kiedy mogę, to nie zawsze mam ochotę. (...)

Ciekawe, czy jest na to jakaś ViaGRA? :)

Oczywiście nie biorę odpowiedzialności za efekty uboczne, powstałe wskutek mej podpowiedzi :).

Krusher

My też. Ale mamy wrażenie, że warto zaryzykować. Może być miło.

Koncerty życzeń

(...) W ubiegłym roku zaczęliście drukować okładki na pełne wersje (...). Jesteście niekonsekwentni (...), żądam wydrukowania zaległości od początku 1999. W przeciwnym razie nie wznowię prenumeraty, mam nadzieję, że Wam zależy na czytelnikach. I jeśli łaska, to skombinujcie mi katalog Phillipsa, bo adres ich przedstawiciela, który miałem (...) okazał się nieaktualny.

??? z ???

Okejka, nie ma problemu. Pocztą pantoflową, czy teleporterem? Bo wiesz, zwykła poczta odpada - nie jesteśmy jasnowidzami. Aha - owszem, zależy nam na czytelnikach... którzy nas nie szantażują i nie traktują jak służących.

(...) Mam do Was 3 prośby. Pierwsza: czy moglibyście dać wszystkie melodie i piosenki z FIFA 2000 i Rezerwowe Psy w formacie CD-Audio. Druga: dajcie do pełnej wersji i do dem przetestowane kody, pełne sterowanie klawiaturą, chociaż jeden obrazek do gry w Zawartości, wymagania minimalne i zalecane. Trzecia: czy byście mogli dać program do odtwarzania i nagrywania wszystkich melodii i piosenek we wszystkich formatach i jeśli to możliwe, to cały program po polsku...

M.P. Szczecin

A ponadto wyprowadzimy psa, posprzątamy pokój czytelnika, znajdziemy chłopaka dla jego starszej siostry i sprawdzimy poziom oleju w samochodzie taty. Mało nóg nie połamiemy, tak lecimy :). Panowie, do świąt to jeszcze ładnych parę miesięcy, a my nie mamy białych bród...

W Zawartości Cover CD jest krótka klawiszologia (...). Jeśli jest za długa, to piszecie, że dalsza część w dokumentacji. A ona jest po angielsku (...), piszcie pełną klawiszologię, bo muszę ślęczeć nad słownikami!

??? z ???

I o to chodzi - w XXI wieku bez znajomości angielskiego będziesz półanalfabetą w Polsce i bez szans na Zachodzie, do którego przecież w końcu dołączymy... kiedyś. Dlatego im wcześniej obryjesz się z anglika, tym lepiej. Swoją drogą ja - mający w szkole francuski - czytałem angielskie komiksy z Garfieldem ze słownikiem w ręku i tylko dzięki temu tak zupełnie niechcący "naumiałem" się angielskiego w stopniu pozwalającym na przeżycie, gdybym np. nagle ocknął się w środku New Yorku [szczególnie przed restauracją włoską :)] itd. Krótko mówiąc - nie narzekaj, tylko bierz się do nauki; masz motywację!

Dwa pytania

(...) Dzięki Wam za prenumeratę (...), mam ją (...) po 10,5 zł/szt i teraz oszczędzam 6,5 zł [a czasem 9,5 zł!]. Jednocześnie chcę zapytać, czy tacy prenumeratorzy jak ja nie przynoszą Wam strat?

Stary, to już naprawdę nie jest Twoje zmartwienie. Po prostu się ciesz, że oszczędzasz tyle kasy. No nie? Resztę zostaw nam.

(...) Czy listy z AR 04/00 ("Dziiiwne listy") dostajcie często? Jeśli tak, to w redakcji musi być wesoło.

Gostek

Nooo, na szczęście nie aż tak często... ale zdarzają się regularnie. Np. przy pytaniu [autentycznym] "co mam zrobić w grze X. Zniewoliłem wszystkich przeciwników i co dalej", padła propozycja podpowiedzi: "czekaj aż cię zaaresztuje policja, za molestowanie seksualne terrorystów" :)). I było wesoło.

Podkręcamy?

W związku z lawinowo rosnącą popularnością overclockingu śpieszę donieść o odkryciu nowego pola do popisu dla "podkręcaczy" - ROZRUSZNIKI SERCA! Ja już podkręciłem mojego dziadka z 65 na 78 Hz. Dziadek dostał olbrzymiego "kopa" i działa teraz dużo sprawniej (choć może trochę niestabilnie :)). Co ciekawe, temperatura dziadka utrzymuje się na stałym poziomie 36.6 C, więc chyba nie wymaga dodatkowego chłodzenia. Dla wszystkich zainteresowanych ostrzeżenie - trzeba się liczyć z szybszym zużyciem dziadka!!!

Piotrek

Baaaardzo czarny humor :)))

Podkręceni na maksymalnie
(tylko czekać, który walnie)
Smuggler & Mr Jedi

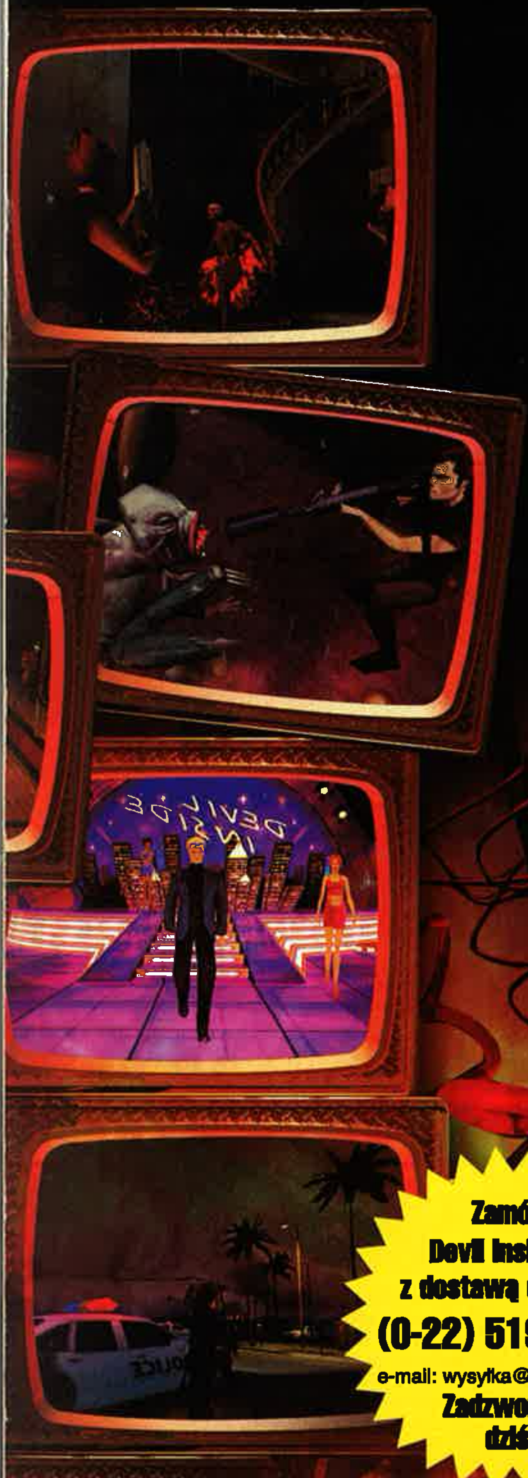
Oryginalna gra (2xCD):

DEVIL INSIDE PL ZA 29^90 !!!

Czas rozpocząć najbardziej szalony program w dziejach TV !
Czysta akcja i 100% adrenaliny.

DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem byłego policjanta Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- akcja gry przedstawiona jest w konwencji programu telewizyjnego. Trzy równocześnie działające kamery, towarzyszący nam operator, okrzyki publiczności i komentarz prowadzącego sprawiają, że czujemy się jak prawdziwa gwiazda filmowa.
- efekty specjalne zastosowane w grze takie jak: spowolnienie obrazu, zawieszenia akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu
  to jakość wzięta z najlepszych współczesnych filmów.
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego



Zamów Devil Inside PL z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

e-mail: wysyłka@extragra.com

Zadzwoń już dziś!

Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

TAK ! Ten dzień jest już coraz bliżej !

Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić oryginalną grę Devil Inside w polskiej wersji językowej w niewyobrażalnie niskiej cenie 29.90 zł ! Tylko od Ciebie zależy sukces naszej idei, a ta idea naprawdę warta jest Twojego poparcia. Tak tanich, nowiutkich, oryginalnych gier nie ma, jak świat długi i szeroki.

Poprzyj nas, kup swój własny egzemplarz eXtra Gry !

NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- płytę CD-ROM z grą w profesjonalnej wersji polskiej,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- pudełko kartonowe na grę, do złożenia i postawienia na półce
- dwa plastikowe opakowania na płyty CD,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

Już 15 czerwca szukaj pierwszego numeru, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Extra Grę kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

Z przyczyn niezależnych od wydawcy w pierwszym numerze eXtra Gry nie ukaże się zapowiadana gra Messiah. W tym numerze proponujemy doskonałą grę Devil Inside PL, jednocześnie obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, aby w kolejnym numerze eXtra Gry ukazała się gra Messiah w cenie 29.90. W imieniu autorów projektu eXtra Gra ogromnie przepraszamy wszystkich zainteresowanych i prosimy o udzielenie nam kredytu zaufania. Więcej Was nie zawiedziemy!

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

Tipsy

Aliens vs. Predator Gold

Wystartuj grę z dodanym do linii komend parametrem -debug [uwaga: możesz mieć problemy ze zrobieniem save po tym dopisku...]. W czasie gry wejdź za pomocą ~ do konsoli. Wpisz kody DUŻYMI literami.

•Marine

MOTIONTRACKERVOLUME #	- głośność motion trackera [od 0.00 do 1.00]
MOTIONTRACKERSPEED #	- j/w ale częstotliwość pracy [1-16]

•Predator:

GIMME_CHARGE	- dodaje energii

•Alien

CROUCHMODE 0	- wyłącza kucanie i pełzanie
CROUCHMODE 1	- włącza kucanie i pełzanie

•Te kody pasują do każdej postaci

ALIENBOT	- tworzy Obcego kontrolowanego przez komputer
GIVEALLWEAPONS	- wszelka broń i amunicja
GOD	- godmode
LIGHT	- lepiej widzisz
MARINE BOT #	- stwarza # botów Marine
PREADOBOT #	- stwarza # botów Predator-Alien
PREDALIENBOT	- stwarza kontrolowanego przez komputer Predator-Aien
PRAETORIANBOT	- stwarza kontrolowanego przez komputer Praetorian-Alien
XENOBORG	- stwarza kontrolowanego przez komputer Xenoborga
SHOWFPS	- ilość FPS
SHOWPOLYCOUNT	- ilość polygonów na ekranie
LISTVAR	- wyświetla podpowiedzi
LISTCMD	- wyświetla dostępne cheaty
TIMESCALE #	- szybkość gry [od 0.00 do 1.00]

Army Men: Air Tactics

W czasie gry naciśnij Backspace i wpisz:

!ripoff blue	- max. zdrowie
!ripoff red	- nieskończone zdrowie
!ripoff white	- przegrywasz misję
!plastic surgery	- ???

Army Men: World War

Aby zaktywizować cheaty, wpisz: **!throw me a frickin bone here.** Teraz możesz wpisywać poniższe kody:

!whistle and flute	- dostajesz "flak jacket"
!i woke up this morning	- masz 9 Błękitnych
!incognito	- masz 9 Szarych
!this one goes to eleven	- dostajesz 3 air strike'y [napalm]
!pump me up	- zwiększasz prędkość żołnierzy
!mojo	- anuluje poniższy cheat
!oh behave	- "zamraża" wrogów
!rate me	- debug mode
!roody-pooh	- masz nie skończoną ilość ataków z powietrza
!the meek	- przegrałeś!
!cut to the chase	- pomyślne ukończenie misji
!time for bed	- zabija wybraną jednostkę
!mona lisa	- otrzymujesz losowo wybrany przedmiot/jednostkę
!florence	- nieskończona ilość apteczek
!peep show	- dostajesz 3 "recons"
!heavenly glory	- dostajesz 3 air strike'y [bomby]
!yippee!!!	- masz snajpera z nieskończoną amunicją

A to tipsy o nieustalonym działaniu: **!stay frosty; !henry; !harsh language; !here's a lockpick...; !vic fontaine; !halloween; !johnny rico; !penny; !full monty; !game over; !mib; !scotty; !hey stifler; !one time...; !spiny norman; !when all else fails...**

Codename Eagle

Naciśnij Alt + S, wpisz:

codenamegod	- god mode
weaponmaster	- wszelka broń
armorgod	- 200% pancerza
itemgod	- wszelkie znajdźki

Daikatana

Dopisz do linii komend: [spacja] **+set console 1** (czyli: daikatana.exe +set console 1).

Urucjhom grę, wciśnij tyldę [~] i wpisz:

CHEATS 1/0	- Cheats ON/OFF (*)
SCREENSHOT	- zgrywasz screen
GOD	- godmode
HEALTH x	- energia na poziomie x (x=>100)
WEAPON_GIVE_1-0	- masz bronie nr 1-10
MASSACRE	- wykończasz wszystkie stwory na danym levelu
NOTARGET	- niewidzialność
NOCLIP	- przenikanie przez ściany
CAM_TOGGLE	- ujęcia kamery
CAM_NEXTMON	- kamera centruje się na następnym potworze
TIMESCALE x	- szybkość gry (gdzie x = 1.0 standard)
MAP x	- skok na level o nazwie x
BIND x	- ???

Uwaga: nie wiem jak w pełnej wersji - ale w demie tipsy zaczęły działać dopiero w momencie, gdy znalazłem taki "dynks", który umożliwia save! [Tipsy do dema masz... w dokumentacji dema]
(*) - a jeśli nie działa **cheats 1**, to spróbuj z **cheats on!**

Dogs of War

Podczas gry wpisz: **TIMBO**.
Od tej pory naciśnięcie **F5** wyłącza kolizje sprite'ów.

Force Commander

•Pod Racer
Skompletuj "rezerwowe" zadanie w trzeciej misji treningowej [zniszcz budynki w obozie Jawów], a będziesz miał okazję wziąć udział w wyścigu pod-racerów.

Heroes 3: Shadows of Death

Update do cheatów z 6/2000.

•Cheat Menu
Dopisz do linii komend polecenie: **/nwcgrail [np. "C:\SoD\homm3.exe" /nwcgrail]**. Uruchom grę, naciśnij **F4** gdy wejdziesz do menu. Powinieneś zobaczyć dodatkowe okno z cheatami do włączania.

Imperium Galactica II

Dodaj **+setconsole1** w linii komend. Uruchom grę, naciśnij tyldę, wpisz: **LISTENUPEVERYBODY!**
Teraz możesz wpisywać poniższe kody:

dienodie	- god mode
shootem'	- wszelka broń
ghettoblaster	- wszelkie pojazdy latające

Lucky Luke

Kody do leveli
1: Dalton,Lucky,Dalton,Pferd
2: Lucky,Dalton,Pferd,Lucky
3: Hund,Lucky,Dalton,Dalton
4: Dalton,Hund,Hund,Dalton
5: Dalton,Dalton,Lucky,Pferd
6: Pferd,Hund,Hund,Dalton
7: Lucky,Pferd,Lucky,Hund

Urban Operations

Naciśnij **Enter** i wpisz:

teamgod	- God Mode dla całej drużyny
avatargod	- God Mode dla aktualnie wybranej postaci
nobrainer	- wyłącza AI
5fingerdiscount	- odnawia ekwipunek
theshadowknows	- niewidzialność
explore	- brak "victory conditions" [ale nie możesz ukończyć misji - traktuj ten cheat jako okazję do "zwiedzenia" etapu]

Septera Core

Dodatkowe cheaty
•Wykańczanie wszystkich wrogów
Naciśnij **F12**, wpisz: **WTSWWT-BGIOB**, naciśnij **Enter**. Naciśnij **F12**, wpisz: **IMAREALWEENIE**, naciśnij **Enter**. Od tej pory naciśnięcie **CTRL + F3** będzie wykańczało wszystkich - a w danym momencie żywych - wrogów.

Star Trek: Armada

Dodatkowe cheaty [poprzednie w 6/2000]. Podczas gry naciśnij Enter i wpisz:

phonehome	- chat list w multiplayer mode
screwyouguysimgoinghome	- boot list w multiplayu
canofwhoopass	- aktywujesz AI na swoich statkach
imouttastepwithreality	- wchodzisz w kwadrant Gamma
youstopmecold	- szybsza produkcja statków
avoidance	- szybsza produkcja załóg

•Transportuj więcej ludzi
Edytuj plik **RTS_CFG.H**. Znajdź linię **TRANSPORTER_MAX = 5**. W miejsce **5** wstaw sobie co chcesz.

StarLancer

Skok na wybrany level
W głównym menu naciśnij i trzymaj **CTRL**. W tym czasie wpisz: **potatoe**. W lewym górnym rogu ekranu pojawi się **M1**. Za pomocą klawiatury [cyferek na niej - ew. jeśli nie pomaga to klawiatury numerycznej] zmień numerek przy **M** - każdy odpowiada kolejnej misji. Gdy ustawisz sobie tę misję, naciśnij jednocześnie **CTRL i Enter** i trzymaj je tak długo, aż pojawi się ekran wyboru statków...

Uwaga: w grze są 24 misje. Aby uzyskać misje 1-9 wpisuj przed nie zero [np. 07 - misja 7]. Po wyborze misji wybierz statek. Jeśli chcesz wybrać coś extra [tj. statek normalnie niedostępny w tej misji] naciśnij i trzymaj SHIFT w czasie wyboru statku.

Tachyon: The Fringe

Naciśnij 7 na klawiaturze numerycznej i wpisz:

IM A CHEATER	- włączasz cheat mode [od tego zacznij :)]
ONE MILLION DOLLARS	- wbrew pozorom nie milion a 5000 kredytek
QUICKENING	- god mode
COME GET SOME	- amunicja na maxa
DILITHIUM	- tak samo energia
THERE IS NO SPOON	- wróć do swej bazy, a do wiesz się, że wygrałeś
BOOM STICK	- dostępne wszelkie znajdźki itd.
RAGTAG	- dostępne wszystkie statki
KESSEL RUN	- ulepszamy swój pojazd

GRY

Adaś i Pirat Barnaba + zegarek	65,-	Super Bike/Test Drive 4	55,-	F/A 18E Super Hornet	129,-	Half Life Generation	155,-
Age of Empires II	195,-	Command & Conquer		Faraon PL	159,-	Heroes III Armageddon's Blade PL	79,-
Age of Empires II książka	19,-	WorldWide Warfare	107,-	Faust 4CD PL	75,-	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	65,-
Airline Tycoon PL	65,-	Commandos	95,-	Fifa 2000	95,-	Hugo Tropikalna Wyspa	najtaniej!!!
Anno 1602 PL	95,-	Creatures 3	95,-	Final Fantasy VIII 5CD	155,-	Hype the Time Quest PL	95,-
Asterix i Obelix kontra Cezar PL	65,-	Crime Cities	95,-	Flight Unlimited 2	79,-	Imperium Galactica II PL	125,-
Atlantis 4CD PL	39,-	Croc	59,-	Flojd 4CD PL	65,-	International Rally Championship	39,-
Atlantis II 4CD PL	75,-	Cywilizacja 2 Próba Czasu PL	65,-	Freespace 2CD PL	45,-	Invictus 2CD PL	75,-
Azlec PL	65,-	Daikatana 2CD	najtaniej!!!	Freespace II 3CD PL	75,-	Jagged Alliance 2 2CD PL	49,-
Baldurs Gate + misje 6CD PL	149,-	Delta Force 2	125,-	Gel Medieval PL	35,-	JazzJack Rabbit II PL	47,-
Battle Arena Toshinden /Fatal Fury 3	55,-	Descent 3 2CD PL	75,-	Gorky 17 PL	65,-	JazzJack Rabbit II Zimowe przyg.	47,-
Big Race USA	18,-	Devil Inside PL	29,9	Gruntz PL	49,-	Kolekcja gier FPP	25,-
Blade Runner 4CD	55,-	Diablo	69,-	Gry 4U III	25,-	Kolekcja gier strategicznych	25,-
Braveheart	79,-	Die Hard Trilogy 2	najtaniej!!!	Gry dla 3dfx	25,-	Lego Racer PL	95,-
Brydż 99 PL	75,-	Dino Crisis	najtaniej!!!	Gry dla maluchów	25,-	Lego Creator PL	95,-
Carmageddon	49,-	Dune 2000	48,-	Gry karciane część 1	25,-	Lego Szachy PL	95,-
Case Closed PL	65,-	Earth 2150 2CD PL+ klocki Lego	79,-	Gry karciane część 2	25,-	Lego Rock Raiders PL	95,-
Castrol Honda		F-22 Lighting 3	129,-	Gunship	95,-	Leisusre Suit Larry 7 PL	65,-
Lemmingi Rewolucja PL	95,-	Phantasmagoria	69,-	Shogo PL	29,-	Theocracy 2CD PL	65,-
Lemmings Revolution	najtaniej	Phantasmagoria 2	69,-	Shogun: Total War PL	najtaniej!!!	Thief II: Metal Age	155,-
Lomax PL	49,-	Pizza Syndicate PL	65,-	Silkolene Honda Motocross GP PL	75,-	Timeshock Pro Pinball/The Web	55,-
Lucky Luke on the Dalton Trail	najtaniej!!!	Pizza Tycoon Deluxe	najtaniej!!!	Sim City 3000 PL	79,-	Tipsomaniak	25,-
Mad Trax	49,-	Pompei 2CD PL	75,	Sims PL	115,-	Tipsomaniak 2000	25,-
Magic Carpet		Populous the Beg+SimCity3000	115,-	Skout PL	65,-	Tomb Raider II Golden Mask	95,-
+ Dungeon Keeper PL	59,-	Quake 3 Arena	179,-	Slamtilt Resurrection	65,-	Tomb Raider III	95,-
Majesty PL	75,-	Racing Games 6CD (10 gier)	135,-	Soldier of Fortune	185,-	Tomb Raider IV	95,-
Mesiasz 2CD PL	najtaniej!!!	Rally Championship PL	95,-	Sport Car GT	55,-	Total Anihilation Kingdoms	59,-
Mortyr	59,-	Rayman 2 the Great Escape PL	65,-	Star Wars Force Commander	185,-	Traitors Gate 4CD PL	75,-
NBA Live 2000	105,-	Requiem	79,-	Starcraft	95,-	Twoje Komiksy PL	39,-
NBA Live 99	59,-	RollerCoaster Tycoon PL	65,-	Superbike 2000	115,-	Tzar PL	65,-
Need for Speed Porsche 2000	115,-	Rzeźnia czyli krwawe gierki	25,-	Superbike World Championship	59,-	Virtual Chess 2	95,-
Neverhood	69,-	Sega Rally 2	95,-	Swedish Touring Car Champion PL	69,-	Wehikuł czasu 2CD PL	75,-
NHL 2000	95,-	Septera Core	65,-	Symulatory lotów	25,-	Western Front	15,-
Odorek i Boberek na Leśnej		Settlers II PL	39,9	Szachy 98 PL	59,-	Worms	29,-
Olimpiadzie	najtaniej!!!	Settlers III + misje 5CD PL	149,-	Target PL	39,-	Worms Armageddon PL	65,-
Piłkarska Gorączka PL	25,-	Settlers PL	19,9	Theme Park World PL	105,-	Wyścigi	25,-

MUZYKA

Future Wavy	25,-	Magix Music Maker generat. 5 PL	99,-	Magix Notation	129,-
Hip Hop	25,-	Magix Music Studio generat. 5	199,	Magix Ultra Red Zera	65,-
Klimatyczne brzmienia	25,-	Magix Music Maker v2000	199,-	Midi Power	25,-
Magix Dance Maker	149,-	Magix Keyboard Workshop	129,-	Music party system vol. 1	25,-
Magix Guitar Workshop	129,-	Magix Jungle/triphop/drum n base	35,-	Music party system vol. 2	25,-
Magix Live Act DJ	65,-	Magix Garage/Deep House	35,-	Programy muzyczne	25,-
Techno power	25,-				
Wavy dla wymagających	25,-				
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,-				

DLA DZIECI

ABC z Reksiem	59,-	Chatka małolatka - niemiecki dla dzieci	69,-	Lego Creator	95,-
Ace Ventura	69,-	Ene Due Rabe 2	25,-	Law Leon	49,-
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,-	Gry dla maluchów	25,-	Lomax	49,-
Bolek i Lolek		Klyeko i utracona noc	39,-	Multimedialny Świat J. Brzechwy	69,-
na Tropie Zaginionej Ortografii	49,-	Koziołek Matołek idzie do szkoły	49,-	Rayman uczy angielskiego	69,-

INNE CIEKAWE

10,000 klipartów	25,-	Mapa Polski 99 + Atlas Polski	95,-	Polskie Fonty zestaw 2	
AntiVirenKit 9	59,-	Matematyk (szk.podst.,gimnazjum)	59,-	(104 kroje czcionek)	59,-
Biblioteka fontów	25,-	Matematyka Fogra	95,-	Profesor Henry 2001 2CD	79,-
Corel Gallery 200000	269,-	Micrografix Picture Publisher	49,5	Profesor Klaus 2001 2CD	79,-
Doctor Turbo Antivirus		Milland w Rozumie 2000	95,-	Programy narzędziowe	25,-
aktualizacja 1rok - gratis	55,-	Na tropach języka polskiego	75,-	Samouczek Access (2CD)	59,-
Dyslektyk 2	59,-	Najlepsze kliparty	25,-	Samouczek Access + Excel (4CD)	95,-
Eksplozja kolorowych klipartów	25,-	Ortografia (słownik + dyktanda)	75,-	Samouczek Corel Draw	95,-
Encyklopedia Powszechna		Photo & Gfx Collection	25,-	Samouczek Excel (2CD)	59,-
Fogra 2000 (3CD)	95,-	Polonez (szkoła podst., gim.,szkoła średnia)	49,-	Samouczek Photoshop (2CD)	59,-
Kreator Sklepu Internetowego	95,-	Polskie Fonty zestaw		Tell Me More	
Literat 2000	49,-	(104 kroje czcionek)	59,-	(8 CD+słuchawki z mikrofonem)	299,-

PŁYTY EROTYCZNE tylko dla DOROSŁYCH!

Archiwa XXX	25,-	Made in Sexland 1,2,3 każda po	25-	MANGA DLA DOROSŁYCH	
Bzykanie na ekranie	25,-	Moje Sex Potrykti	25,-		
China Dolls 2CD	49,-	Page 3 Pinups 2CD	49,-	Kiss XXX Collection	35,-
Diva X Rebeca	59,-	Sex & Sex	25,-	Adventure Kid	39,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po	25,-	Sex 24 h	25,-	Blackboard Jungle (film)	39,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3)	65,-	Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po	25,-	La Blue Girl	39,-
Gry hazardowe i erotyczne	25,-	Strip Puzzle	35,-	Manga 3D	35,-
Heavenly Head 2CD	49,-	Striptease PL	49,-	Manga Balanga	35,-
Lula virtual baby	59,-	Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3)	65,-	Manga Power	35,-

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów ! Zadzwonisz, zapytasz, otrzymasz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

• • • pełna oferta tylko **www.exe.com.pl**

EXE D A K działamy od 1992 roku

OZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 **Jak zamawiać wybrane artykuły?**
od godz. 10.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 INTERNET: www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

Największy wybór programów

NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU – FIRMY MICROPROSE, W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ ZA JEDYNE 79 ZŁ!

Majesty

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

W sprzedaży od 21 czerwca

Zapewne wydaje Ci się, że Majesty jest podobne do innych gier strategicznych, jesteś jednak w ogromnym błędzie. Ta gra rządzi się zupełnie innymi prawami, jest nowatorska i przełomowa jak inne dzieła Microprose. Wreszcie będziesz mógł się skoncentrować na rządzeniu, a nie wydawaniu poleceń pojedyńczym jednostkom. Granie w Majesty to cudowne uczucie, przypomną Ci się noce spędzone przed Civilization...

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Bronić królestwa, walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Developed by CYBERLORE www.cyberlore.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.